PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS · PS3 · X360

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

X. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2006. JÚNIUS

799,- FT

KONZOL

electronic entertainment expo 2006



2006 BEMUTATÓ TÖBB MINT ÖTVEN OLDALON • THE DA VINCI CODE • THE HUSTLE • WINBACK 2 • OVER THE HEDGE
MEN: OFFICIAL GAME • TOURIST TROPHY • METAL SAGA • ACE COMBAT: THE BELKAN WAR • LOCO ROCO • METROID HUNTERS


576 KByte
www.576.hu
A HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ
Pólus Center
06 1 419 4117
Mammut II.
06 1 345 8076
Árkád
06 1 434 8076
Campona
06 1 424 3424
Duna Plaza
06 1 239 2858
WestEnd
06 1 238 7576
Europark
06 1 280 9585
Debrecen Plaza
06 52 342 120
Szeged Plaza
06 62 468 978
Kecskemét Malom
06 76 328 119
Internetes rendelés
www.576.hu
Telefonos rendelés
06 70 365 0385
RENDELJ HANGSEBESSÉGGEL!



Vajon kinek a tiszteletére gyűlt össze ez az impozáns tömeg?



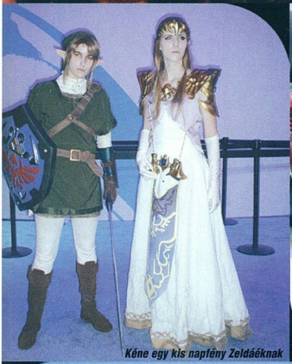
Hilton kisasszony az E3-on is megasztár



A nyúlon túl? Nem, a nyúl az!



Takarítót kérünk az aulába!



Kéne egy kis napfény Zeldáéknak



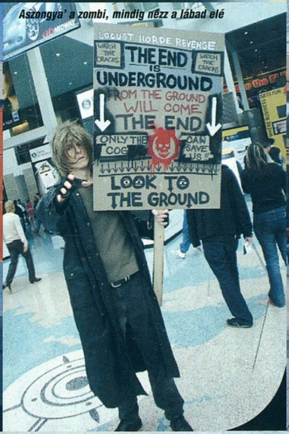
Nálunk Jimmy01 és Sylvy02, náluk Metroid...



Napfény, zizi, bambi, és a szentély bejárata



Tizenkét alkalmazott a placcon, két vendég két hotdogot rendel, tíz percet áll sorba, amikor kiderül, hogy csak egy szendvics van, az is olyan, mintha nedves törülközőt raktál volna a mikróba. Ne egyetek a Jollibee-nél!



Aszongya' a zombi, mindig nézz a lábad elé



A Sony PS3 reklámmal burkolja a környező házakat

e3-ról jöttünk, híres mesterségünk címere...

TARTALOM

AKTuális 96

2006 JÚNIUS – EGY KIÁLLÍTÁS, ÉS SOK-SOK ÚJ INFORMÁCIÓ HÓNAPJA

Az E3-at lehet imádni, lehet utálni, lehet szidni és lehet isteníteni – egy dolgot nem lehet, vélemény nélkül elmenni mellette.
Mi itt a Konzolnál tudjuk: ott kell lennünk az E3-on, mindent meg kell néznünk, túrni, kutatni, nyomozni kell, hogy amennyire a cégek engedik, belássunk a fejükbe, és legyen valami rálátásunk arra, hogyan képzelik el ők, ott fent, a videojáték biznisz közeli és távolabbi jövőjét.
De miért is akarunk mi minden lehetséges információt kideríteni?
Kizárólag azért, hogy átadhassuk nektek tapasztalatainkat, aztán főszerkesztőből meg tesztelőből visszaváltozzunk játékosokká, és együtt elmélkedjünk fórumokon írásban, vagy szóban, a képernyők előtt, kontrollert markolva arról, hogyan tovább.

Idén a Nagy Közvetítést Liquid, az 576 Online igazgatója és lelkes csapata (Drag, Stinger, Hzx, Lovas) kezdte, akik a 2006-os E3 nulladik napjától kezdve az utolsó utáni nap utolsó órájáig a legnagyobb nyugati online magazinokat megszégyenítő profizmussal és gyorsasággal ontották nektek az infókat. Egyetlen hír, egyetlen bejelentés, egyetlen előzetes, de még egy kósza screenshot sem kerülte el figyelmüket, így minden értékes újdonságról még azon melegében értesülhetett az 576.hu olvasóközönsége. Kösz Liki, kösz srácok, nagyok voltatok!
Aztán a show-nak vége lett, mi pedig elkezdtük szépen összerendszerezni a mérhetetlenül sok információt, és mellesleg érzéseinket, gondolatainkat is. Az 576 Konzol legénysége (Liquid, Wilson, Oldern) – mintegy második lépcsőként – a tavalyi évhez hasonlóan egy nagy, minden részletre kiterjedő, ötven oldalasnál is hosszabb bemutatót készített nektek, amelyben bemutatjuk nektek az összes résztvevő céget, kínálatukat, standjaikat, és talán nem utolsó sorban elmondjuk saját személyes véleményünket is.

Generációváltás van a konzolok világában. Nem először, és nem is utoljára, mégis úgy érezzük, jaj, most nagy felelősség van a vállunkon; nekünk, játékosoknak. Pedig nincs, hisz minden gamer ösztönösen tudja, mire vágyik. Három nagy cég három – a szokásosnál jobban eltérő – alternatívát kínál. Olvassátok el beszámolónkat, melynek végére érve biztos vagyok benne, hogy kialakul majd bennetek egy kép, ti merre akartok elindulni, és ehhez melyik céget, cégeket választjátok partnerül.
A nagy E3-özön mellett igyekeztünk azért tesztelni is, minden géptípusra válogatva a májusi-júniusi megjelenések közül. Következő nyári összevont számunkban jól megnyomjuk majd közkedvelt „agyalós" rovatainkat, folytatjuk az anime / manga sorozatot, és borzalmasan sok játékot tesztelünk le.

Martin

Az igazság nem odaát van, hanem itt, a címlapon.

Az 576 kód.

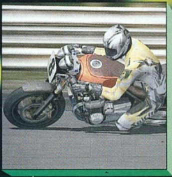








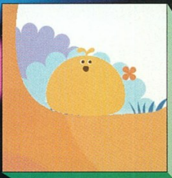












Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Electronic Entertainment Expo (576 Konzol Ilusztráció)


E3
2006
electronic entertainment expo
los angeles
RIGHT LANE MUST TURN RIGHT

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy konzolháború. Arra, hogy mikor kezdődött, talán már a konzoltörténészek sem emlékeznek. Talán akkor, amikor a világ második konzolja megjelent a piacon, hogy kitúrja az elsőt? A harc hosszú évtizedei során sok kevésbé ismert, és sok nagynevű konzolhőst temettek el a konzoljátékosok. Neveik, feledhetetlen játékaik örökké a konzolosok szívében élnek.

Napjainkban már csak három cég van talpon: a Sony, a Microsoft és a Nintendo*.

Ők hárman már évek óta viaskodnak. Támadásra támadással, ellentámadásra ellentámadással válaszolnak egymásnak. Apróbb győzelmeket mindhármuknak sikerült kivívni, sőt, csatákat is nyertek – de a végső győzelmet egyikük sem érte el. Katonáik végérvényesen lövészárkokba kényszerültek, kialakult egy látszólag véget nem érő, eldönthetetlen csatározás.

A Hármak rájöttek, hogy eddigi stratégiáikkal bizonyosan nem tudják eldönteni a Nagy Kérdést. Vezetőik összedugták hát a fejüket, legjobb, legtitkosabb, legféltettebb ötleteiket, és megalkották Újgenerációs konzoljaikat, az új szuperfegyvereket.

Mindhárom cég teljesen eltérő stratégiát talált ki magának.

*A cégek sorrendje tetszés szerint felcserélhető!



sony computer entertainment

A Sony évekig a klasszikus „adok-kapok" szellemben küzdött. Halo-ra Killzone, Mario-ra Jak & Daxter volt a válasz. A soha véget nem érő pofozkodás azonban nem vezetett eredményre, így a híres hadvezér, Nagy Sándor nagy ötletéből kiindulva az SCE-nél most egy csapással meg akarják oldani a gordiuszi csomó problémáját.

A Sony rövidesen ledobja a konzolpiacra végső, legpusztítóbb fegyverét, az atombombát. A PLAYSTATION 3-mal mindent el akar söpörni útjából.

A Sony nem lesz többé „az egyik" a három közül. Nem akar a leggyorsabb, vagy a legeredetibb lenni. Nincs több „vagy". A Sony kivárt. Figyelték a konkurenciát, hagyták, hogy azok kijátsszák aduászaikat.

A PS3 – ahogy azt szakavatott szemek pl. a Gran Turismo HD 20%-os, vagy a többi kiállított E3-as játék-előzetes 30-60%-os készültségi fokából már sejtik – a legerősebb, a legjobb, a legsokoldalúbb, a leg-leg-leg újgenerációs konzol akar lenni a piacon.

A Sony mindent oda akar adni a játékosoknak. Mozgásérzékelős kontrollert akartok? Megkapjátok! Nesze neked Nintendo! Átütő online szolgáltatást akarok? Megkapjátok! Nesze neked Microsoft! Merevlemez, billentyűzet, egér, HD felbontás? Megkapjátok! Nesze neked PC piac!

A PS3 nem hagyományos értelemben vett konzol. A PS3 szuperkonzol, egyszemélyes hi-tech „szórakoztató központ", maga a Skynet.

A kérdés kétélű: megérett-e „normál" konzolokhoz szokott játékosközönség egy ilyen volumenű változásra, és a vele járó beruházásokra, valamint sikerül-e mindezeket a nagyra törő terveket megvalósítani végül a gyakorlatban is?



Sajtótájékoztató

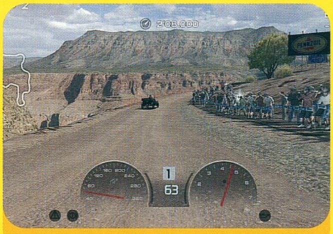

Gran Turismo HD


Genji 2

A **Sony** ezúttal átvette a stafétabotot és a karmesteri pálcát az expót tavaly nyitó konkurens Microsofttól: a magyar idő szerint hajnali egyre időzített konferencia végül bő egy órás késéssel, de lezajlott. Az előadás első szegmensében a szokásos grafikontenger ostromolta a színpad hátsó traktusára felhúzott vásznat: Kaz Hirai, az amerikai Playstation részleg első számú embere komoly számadatokkal ecsetelte a Sony fölényét. 2006-ig bezárólag a mérleg 103 millió eladott PS2, valamint elképesztően döbbenetes, 3 milliárd eladott játék, az online community pedig a szervezetlen rendszer ellenére megközelítőleg 3,1 millió felhasználót számlál. Kicsit rúgjuk fel az események kronológiai sorrendjét és térjünk a mindenkit érdeklő témára – **PLAYSTATION 3**.

A Sony a következő generációs fronton egyértelműen a meglepetésekre gyúrt: az emlékezetes tavalyi design be-


PS3 mozgásérzékelős kontroller


Gran Turismo HD


Resistance: Fall of Man

mutató leggyengébb darabja egyértelműen a „banán" kontroller volt, mely a BBQ sütőre emlékeztető gép mellé téve bizony borzalmasan festett, sőt, ergonómiailag sem tűnt nívós munkának. A cég gyorsan elhárította a támadást, koncepciós eszköznek titulálva mutatták be a TGS-en is, míg most, az E3-on pedig maga Ken Kutaragi prezentálta a véglegesnek szánt kütyüt. Felfokozott izgalmak és döbbenet: a PS3-hoz szánt gamepad – ide dobpergést kérek – egy DualShock 2. Külsejét, gombkiosztását tekintve gyakorlatilag megegyezik a már megszokott Sony termékkel, ám a belsejében jelentős átszabások történtek. Kezdjük a fekete levessel: a rezgő funkció ugrott. Hogy miért? Nos, az 576 E3 stábja arra az egyöntetű véleményre jutott, hogy a döntés mögött az Immersionnel való pereskedés áll. (Aki nem tudná: 2004-ben az Immersion mind a Microsoftot, mind a Sony-t a bíróságra cipelte, mondván, hogy az általuk alkalmazott technológia sérti egyik szabadalmukat. A Microsoft gyorsan megoldotta a dolgot, peren kívül megegyeztek egy elég szép summában, aztán a további bonyodalmak elkerülése érdekében jelentős részesedést szereztek a firmából. A Sony-ra 90 millió dolláros bírságot róttak ki, melyet mind a mai napig nem volt hajlandó kifizetni – a komolyabb retorzió megakadályozása végett éppen ezért kivágták az ablakon a rezgést. A helyzetet bonyolítja, hogy a konferencia után az Immersion számos hírcsatornán felajánlotta a Sony-nak segítségüket, amennyiben lemondanak a bírság fellebbezésének jogáról. Van helyette viszont más... mozgásérzékelés! 360 fokban forgatható, a beépített szenzornak hála nem kell használatához külső érzékelő. Harrison gyorsan prezentálta is: a képernyőn feltűnt a kontroller digitális mása, mely pontosan akkor és arra mozdult, amerre az úr döntötte a kezében a padot – később a Warhawk is előkerült, amibe kapkodva, alig egy hét alatt ültették bele az érzékelő támogatását (és jelenleg az egyetlen bejelentett játék, ami egyáltalán támogatja a funkciót), melynek meg is lett a böjtje, a játék érezhetően 1-2 másodperces késéssel reagált a beérkező impulzusokra. Egyedinek, impresszívnek semmiképp sem neveznénk, a fél karunkat odaadnánk a megszokott rumble funkcióért.

Egyéb átszabás: az L2/R2 mérete durván a kétszeresére duzzadt, sokkal mélyebbre nyomhatóak – aki fogott már a kezében Xbox, GC vagy DC kontrollert, tudja, mire lehet számítani. Az analóg karok holttere kisebb lett, az irányítás ezzel sokkal precízebbnek ígérkezik, mely különösen a sokat kritizált FPS-eknél nyújthat majd számottevő előnyt. A gép négy méteres körzetéhez láncoló kábel is ugrott, a kontroller Bluetooth kapcsolaton át kommunikál a géppel, egyszerre maximum hetet képes kezelni – az energiaszükségletről beépített akkumulátor gondoskodik, melynek töltése USB csatlakozón keresztül lehetséges, akár játék közben is: utóbbi csatoló még tartogathat meglepetéseket, nedves álmainkban egy külső rázó eszközt vizionálunk.

És most jöjjön a mindenkit érdeklő kritikus információ: bár nem számítottunk rá, a de Sony végül mégis előhúzta a kalapból a napra pontos megjelenési dátumot és az ehhez tartozó fogyasztói árat. A Playstation brand új tagja ezúttal két kiszerelésben érkezik – a Premium kategóriába szánt változat 60 gigás beépített merevlemezt, egy darab HDMI csatlakozót, tetemes mennyiségű USB portot, beépített Ethernet és WiFi adaptert, valamint Memory Stick, SD és Compactflash olvasót tartalmaz. A Lite pakk ennél szerényebb funkciókkal bír, se HDMI, se WiFi, se egyéb memóriaolvasó nem lesz benne, de a 20 gigás HDD és a Bluetooth kontroller maradt. Ennek létjogosultságáról kicsit lejjebb értekezünk, előbb jöjjön az igazi feketeleves. A PS3 drága, borzasztóan borsos árért kínálja bájait: 600 illetve 500 eurós / dolláros áron. A premium és a lite közötti 100-as szakadék nem tűnik olyan vészesnek, a Sony upgrade-elhető hardvert ígér (valószínűleg a merevlemez méretére utalnak), a gép pedig nem véletlenül ilyen drága – az elemzők véleménye szerint csak maga a Blu-ray meghajtó 350 dollárba fáj minden egyes legyártott konzolnál. A Sony a megjelenés időpontját is kitűzte, az előzetes ígéreteket tartva szimultán piacra dobással próbálkoznak: Japánban november 10-én, míg az Egyesült Államokban és Európában egy héttel később, 17-én rohanhatják meg a kedves vásárlók a boltokat. A Sony mindent megtesz azért, hogy ne fordulhasson elő a PSP-nél tapasztalt hiány – a gyártósorok várhatóan július végétől megkezdik a végleges hardver tömegtermelését, körülbelül 2 millió darab készül el a nyitóhétre, újabb 2 millió év végéig, a 2007 márciusával záródó üzleti évet pedig már 6 millió leszállított PS3-al szeretnék zárni.

A következő generáció sarkalatos pontja az online támogatás kiépítése – a Microsoft egyértelmű erőfölényben van a Live-val, a Sony pedig egy év alatt látványosan szorosabbra húzta a gyeplőt, a konferencia alkalmából végre konkrétummal is elő tudtak állni a hálózati szolgáltatásokat illetően. Az „alapfunkciók" köre elég széles – videó chat és hang, valamint szöveg alapú kommunikáció, folyamatosan frissülő információs csatorna, barátok listája, legjobb játékosokat tömörítő toplista, saját profil és felhasználói account menedzselése: mindezt ingyen. Csu-








Resistance: Fall of Man


Heavenly Sword


Warhawk

pán egy opció hiányzik: *a játék lehetősége.* A Sony baljóslatúan hallgat, az Xbox hasonszőrű szolgáltatását menedzselő Major Nelson levonta a következtetést – ez pontosan a Live Silver által nyújtott funkciókat fedi le, így várhatóan a Sony is bizonyos összeg fejében árusítja majd a netes játék lehetőségét. Cseles, nagyon cseles. Harrison azért kicsit tovább ment, a Singstar PS3-ra megálmodott folytatásával prezentálta a várható funkciókat. A menübe lépve rábökött az online opcióra, ahol gyakorlatilag a Sony Music részlegének virtuális boltjába jutott – kiválasztotta a neki tetsző albumot / zeneszámot, majd a virtuális számlájáról levont pénzösszeg fejében azon mód le is töltötte a gép merevlemezére, mely procedúra végeztével mind a főmenüben, mint a játékban feltűnt. Újabb vízió: *digitális játékdisztribúció.* Apropó menü, a VIP részlegben egy hölgy a PS3 már gyakorlatilag kész menürendszerét is bemutatta, ahogy az várható volt, az egész előnyeit azonban egyelőre csak az amerikai játékosok élvezhetik. A bomba később robbant: bár a TGS-en és a GDC-n már gyakorlatilag biztosnak tűnt a PS1 támogatás, most akció közben is láthattuk – Hirai-san Ridge Racerezett. A több száz címet tartalmazó felhozatal elérésének elsődleges csatornája az online terítés illetve letöltés lesz, közvetlenül a memóriakártyára. A játékok többsége egyetlen közös emulátoron fut majd, némely cím esetében a PSP-hez igazított formában – elsősorban a képarányra tessék gondolni. A szolgáltatás várhatóan az év végén aktiválódik, a kínált produktumok áráról nem esett szó.

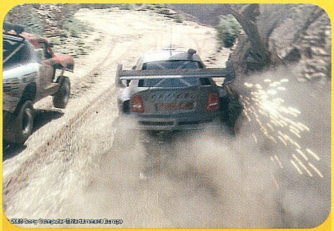
Tereljük a szót a szoftverkínálatra, első körben ismét koncentráljunk a PS3-ra. A konferencián mintegy 20 percen keresztül demózták a Gran Turismo 4 PS3-ra optimalizált változatát – a **Gran Turismo HD**-t maga nál. Sokkal részletesebb, nagyobb felbontású textúrák, látványos, élettel teli környezet, rengeteg apró háttér animáció és impresszív harcok, de a szíve mélyén még mindig ugyanaz a játék, mint amilyen a kurrens generáción volt. Nyitócímnek saccoljuk.

Emlékeztek arra a kis „szitává lőjük a csodajárgányt a sivatagban" techdemóra, amit a Sony a GDC-n prezentált? Nos, a jelek szerint kész játékot készítenek belőle – az **Eight Days** egyike azon kevés új PS3 játékoknak, melyet bejelentettek. A rövid de mozgalmas videó egy akciófilmekhez mérhető hihetetlen tűzpárbajt mutat be: főhősünk vetődik, átszáguld egy kirakatüvegen, majd egy hatalmas olajszállító tanker felborulását is túléli. CG szagú, de rettenetesen: egyelőre erős fenntartásokkal kezeljük, mindenesetre érdekesnek tűnik.

Az előzetes, csupán videó formájában bemutatkozott anyagokról ennyi, térjünk rá a kipróbálható formájában is


Resistance: Fall of Man


Warhawk


Motorstorm

a PSP-nél bevezetett ikonrendszerre épül, sőt, gyakorlatilag teljes mértékben meg is egyezik vele. Ízléses, letisztult és elképesztően egyszerű – ráadásul ha több felhasználó is van a családban, a Windows XP vagy más operációs rendszerhez hasonlóan egyéni profilok használata is engedélyezett, így mindenki egyéni beállításokkal használhatja a gépezetet.

Ennyit a PS3 hardverrel való huncutkodásról, térjünk rá másik témánkra, a **PSP**-re. Az első Sony handheld támogatása biztosnak ígérkezik, a már leszállított 17 millió példány mellett jelen év végéig további 12 milliót szeretnének értékesíteni. A soron következő firmware frissítések új featúrákkal ruházzák fel a gépet, az előzetes tervekben szerepel az RSS videó, a voIP, a GPS és a masina tetejére pattintható kamera támogatása – utóbbit az expón élőben tesztelni is lehetett. A borsos játékárak miatt visszariadókat egyfajta Platinum rendszerrel próbálja magához ölelni a szigetországbeli cég: a „Greatest hits" titulus és budget árcímke első hullámában öt cím érkezik, Kazunori Yamauchi prezentálta, a showfloorra is kipakolt prototípus 4 pályát, 7 autót és 3 motort tartalmazott, ám a hangsúly nem magán a játékon, hanem egyértelműen a technikai paramétereken volt. Jelen állás szerint a GTHD az egyetlen olyan PS3 produkció, mely 1080p-ben fut, 3-4 másodperc alatt felépít bármilyen versenyszakaszt. Szép, nagyon szép: no nem annyira, mint a ténylegesen nextgenre szánt produktumok, de határozottan tetszetős. Martin apánk futott is vele pár kört, elmondása szerint még igencsak funkcióhiányos, megközelítőleg 20%-os állapotban leledző termék. „A következő GT nincs messze a PS3 startjától" – ebből kifolyólag a GTHD nem nyitó cím, de a 2007 tavaszán érkező második játékhullám oszlopos tagja lehet, az előzetes pletykák szerint a szériában elsőként igencsak erős online komponenssel megtámogatva.

Hosszabb animáció keretében feltűnt a **Genji** „folytatása": az idézőjel helytálló, a Game Republic nem második epizódot, hanem egyfajta újrakiadást tervez, az egész nem több egy a PS3 képességeit alulról nyaldosó PS2 port- jelen lévő címekre, abból is mindjárt a legérdekesebbre. **Resistance: Fall of Man**. A nyitókínálat részét képező Insomniac által készített FPS egyértelműen a legjobb állapotban leledző, hangulatosnak ígérkező nextgen Sony anyag. A sztori valamikor a huszadik század első felében, a második világháború idején játszódik, mely nem történt meg: német seregek helyett Angliát idegen inváziós horda ostromolja. Martin apánk ezzel is ment pár menetet és a többi látogatóhoz hasonlóan ő is igencsak meg volt elégedve vele, és ez még csak a szingli módozat, a végleges változat maximálisan 32 résztvevős küzdelmet kínál. Szép, nagyon szép, bődületesen hangulatos és kellőképpen izgalmas: Killzone örökséget cipelő csoda születőben?

Bemutatkozott a *Naughty Dog* PS3-ra készülő terméke – az egyelőre cím nélkül készülő játék gyakorlatilag a Far Cry környezetébe ágyazott Tomb Raider klón, csak épp kellemes domborulatokkal rendelkező hölgy helyett egy borostás úriembert helyezve a középpontba. Részletekkel sajnos nem szolgálhatunk, a két és fél perces előzetes roppant látványos, de sajnos erősen CG szagú.

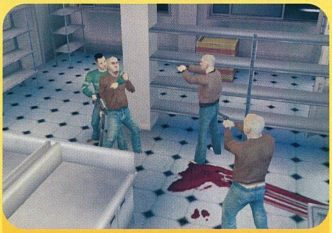







God of War 2


Killzone: Liberation


Gangs of London


God of War 2


Killzone: Liberation


Ratchet and Clank: Size Matters

Heavenly Sword – két évvel ezelőtt, akkor még platform-független techdemo formájában találkozhattunk vele, az eltelt idő alatt azóta konkrét, PS3 exkluzív játékká fejlődött. Lényegében egy a God of Warból erősen ötletet merítő hack'n slash, mely elsősorban főhősnője elképesztő akrobatikájával és hihetetlen grafikus kidolgozásával hódít. A megközelítőleg 20 perces arénaharc során felfedte bájait a rombolható tereptárgyak rendszere és a hadmozdulatok elképesztő repertoárja. Látványos, adrenalindús, de egyelőre elég sótlan.

A **Warhawk**ról már tettünk említést: az Incognito shootere jelenleg az egyetlen olyan PS3 produktum, ami támogatja a kontrollerbe épített mozgásérzékelős technikát. A showfloorra is kipakolt előzetes két dolgot sejtet: egyrészt, hogy a Warhawk még jelentős fejlesztésre szorul, másrészt pedig, hogy remek hangulata mellett grafikus körítése is kiváló, a particle effectek elképesztően látványosak, a víz és a felhők kidolgozása pedig pazar. Maga a játékmenet nem szorul különösebb magyarázatra, tradicionális repülős anyag, melyet az egyedi irányítás tehet érdekessé.

Jöjjön a zsákbamacska, a Killzone 2 után – ami sajnos semmilyen formában nem volt jelen – után legtöbbet emlegetett CG villogás: **Motorstorm**. Az Evolution Studios offroad száguldása igazán kettéosztotta az E3-at figyelő közönséget – azok, akik tavaly beleestek a target render által keltett hypehullám csapdájába, úton-útfélén szidják, míg a többiek inkább elfogadják annak, amilyen. Mozgás közben más, semmiképpen sem olyan látványos és hatásvadász, mint amire számíthattunk, ennek ellenére kifejezetten tetszetős. A fejlesztés során a legnagyobb hangsúlyt a folyamatosan változó terepviszonyok kapták, a körpályákon az autók és motorok kerekei szabályosan belevájnak a talajba, jelentősen befolyásolva ezzel a körülményeket. A demo sajnos egy alig két perces futamot engedélyezett, az abból levonható konklúzió felemás: a Motorstorm kifejezetten tetszetős, a fizikai alrendszer igencsak látványos jeleneteket produkál, ám a játékmenet olyan borzalmasan lassú, mely jelentősen levon a mű élvezeti értékéből. Van még rajta mit fejleszteni, de mindenképp ígéretes címnek ígérkezik – csak tessék objektívan hozzáállni.

Playstation 2 fronton sajnos elég gyér a helyzet hivatalos Sony támogatás terén – gyakorlatilag csak a **God of War 2** kabinet hírértékű, hiszen az első epizódot rettenetesen szerettük és szeretjük mind a mai napig, a 2007 elején érkező folytatás pedig úgy tűnik, hogy megőrizte elődje minden pozitív tulajdonságát és méltóan folytatja a több részesre tervezett franchise-t. Nem sok minden változott, ezúttal is Kratost kommandírozhatjuk, továbbra is a görög mitológiából életre kelt ellenfeleket pofozhatjuk, a legüdvözlendőbb újítás kétség kívül a mini-bossok feltűnése, melyben ezúttal is nagy szerep jut az elődből és különösen a Shenmue-ből ismerős QTE klón rendszernek. Azok, akik járatosak az első epizódban, már az első perctől otthon fogják érezni magukat, akik viszont lemaradtak a csodáról, pótolják gyorsan – februárban érkezik a drága.

Végül kanyarodjunk vissza a PSP-hez, annak is a számunkra legérdekesebb részéhez, a kínálathoz. A **Killzone: Liberation** igen népszerű volt a jelenlévő szerencsések körében. A kettes számú Playstation FPS felhozatalának krémje handheld formában is roppant nívós anyagnak ígérkezik. A hatvan százalékos készültségi fok ellenére igencsak sokat megmutatott magából – a harmadik személybe helyezett nézőpontból eredően a játékmenet megváltozott, az agyatlan lövöldözést háttérbe szorítja a taktikázás, az ellenfelek borzalmasan szívósak, a harc taktikus megközelítést igényel, a lopakodást pedig komolyan díjazza. Az ellenfelek mesterséges intelligenciája jelentősen fejlődött, a környezet – jobban mondva a tereptárgyak – pedig bizonyos fokig rombolhatóvá váltak. A sztori közvetlenül a PS2-es eredeti záró képsorai után játszódik: bár a Hellgast invázió megtorpant, kritikus területek felett szerezték meg az irányítást, ráadásul számos fontosabb katonai vezetőt is túszul ejtettek: az egyszemélyes hadjárat célja a gonosz inváziós horda rendbe szedése lesz. A harc Európában valamikor novemberben folytatódik.

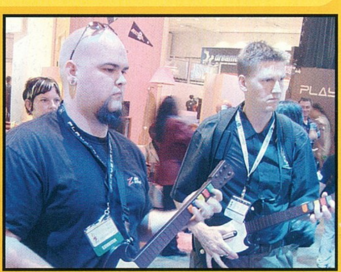
Volt **Gangs of London** is: a Getaway handheldre megálmodott mellékága érdekes megközelítéssel kísérletezik – a kiállított demo minden géphez egyedi, a londoni környezet elemeit random mód elszóró pályát generált. A próbaverzió elsősorban a fegyveres harc bemutatására koncentrált, a már ismert élő túsz funkció mellett bemutatkozott az automatikus célzó-alrendszer, valamint a HUD, hiszen immáron komoly kijelzők mutatják mind helyzetünket, mind fizikai kondíciónkat. Az irányítás meglepően egyszerű, könnyen megtanulható volt, ám a játékmenet erősen lecsupaszítottnak érződött: a funkciók döntő többsége hiányzott, így egyelőre nem véleményeznénk – majd a tervezett év végi megjelenéskor.

A **Ratchet and Clank: Size Matters** újabb kiváló platformernek ígérkezik. A PS2-ről ismerős páros első PSP-s kalandja két szintes előzetes formájában debütált. Az első rögtön egy méretes, masszív arénás bossfightot kínált kipróbálásra. Az irányítás könnyed, kézre álló, Ratchet mozgáskultúrája nem szenvedett csorbát. A zseniális Daxter után nem kellett csalódnunk, a Size Matters tökéletesen visszaadta a sorozat hangulatát és ismertetőjegyeit, kifejezetten tetszetős, összerakott produkciót láthattunk – megjelenése sajnos még messze van, jelen állás szerint valamikor a következő év első felében tehetjük rá a mancsunkat.

A Sony mintha nem találná a helyét – a bemutatott PS3 kínálat elképesztően felemás, a szélsőségek repertoárja: vannak borzalmasan nívós, kiemelkedő alkotások (pl. MGS4), és ott a többi... ami elég sovány, tekintve a start közeli időpontját, a beígért támogatás mértékét és a gép elképesztően borsos árát. Ennyiért, ilyen kínálattal játékosnak nem éri meg a nyitóhéten gépet vennie a jelenlegi kínálattal: a PS3 projektnek ki kell forrnia, mire komolyan számításba lehet venni. A jövő ígéretes!









A Nindendo, miután évekig tartotta magát két riválisával szemben, és hősiesen próbálta blokkolni azok ütéseit, valamit ha lehetősége volt rá, inkább ki is tért előlük, most rájött, hogy a végső K.O. lehetősége Damoklész kardjaként lebeg a feje felett. Taktikát kellett váltani, gyorsan, és egyetlen – utolsó – lehetőségként egyszerűen kivonulni a ringből, ahol a sport klasszikus szabályai szerint csak két küzdőfélnek osztottak sarkot.

A Nintendo forradalmat ígért, de egy sajátos Nintendo-forradalmat.

A nézőtér zsúfolásig telve, a Sony és a Microsoft bokszolója a sarkokban árnyékol. A Nintendo szpíkere kilép, és a küzdelem felkonferálása helyett meglepő kijelentést tesz: megkéri a nézőket, hogy álljanak fel, felejtsék el a boksz nyújtotta izgalmakat, hagyják ott kényelmes ülőhelyüket, és együtt, kéz a kézben szökkenjenek ki az arénából; ki a virágos rétre, a zöldellő erdőbe, a csörgedező patak partjára. Kalandra, testmozgásra, könnyed szórakozásra hívja a játékosokat: tikkasztó sivatagba, hűs, párás levegőjű barlangba, hófödte hegycsúcsokra.

Mindezekhez a Wii-t kínálja eszközként.

A közönség hangosan morajlik. Vannak, akik hangosan nevetnek, küzdelmet, izgalmat, akciót, vért követelnek. Vannak, akik félszemmel bizonytalanul tekintgetnek a kijárat felé, de közben a meccs kezdetét is várják. Vannak, akik felállnak, és kilépnek a fénybe.

A Wii maga a sajátos Nintendo feeling. A Wii egyesíti magában az összes eddigi N konzol legjobb tulajdonságait, de mégis teljesen más, mint amit eddig megszokhattunk. A Wii egy új ösvény.

Kényszerű, kétségbeesett kamikaze-akció, vagy korszakalkotó ötlet a Nintendo részéről, hogy fel kívánja állítani a hosszú évek során legjobb megoldásként kényelmes karosszékbe betonozott játékosokat? Vajon ki tudnak, vagy inkább ki akarnak-e lépni a gamerek a HD látványvilág, a száguldó csodajárművek, és a ropogó gépfegyverek bűvköréből?


Wii Golf


Wii Baseball


Super Mario Galaxy

A **Nintendo** konferencia a változatosság kedvéért idén mindenféle késés nélkül vette kezdetét, így legfeljebb az emlékeinkben él (de ott élénken) a Kaiser Chef's örökérvényű nótája, a *Na-na-na-na-na.* Az egész egy stílusos megnyitóval indult, Shigeru Miyamoto, az élő legenda vezényelt egy virtuális zenekart – a Wii irányítójával, természetesen –, ami a Zelda főtémát nyomatta, remek hangszereléssel. Ezután egy rövid ideig játszottak két játékkal (később szó lesz róluk, Excite Truck és Red Steel), majd Reggie Fils-Aime lép a színpadra.

A tőle megszokott kemény szavakkal indít („A következő generációt keresitek? Rossz helyen jártok!"), majd el is magyarázza, hogy mit jelent ez. A cég újat akar nyújtani, nem pedig egy „következőt". Persze elmaradhatatlan a konkurencia gyepálása: „Ha játszol vele, akkor tapasztalod meg igazán – különben lehet, hogy


Wii Tennis


The Legend of Zelda: Twillight Princess


Metroid Prime 3: Corruption

nem azt kapod, amit mutattak neked". Ismét egy „középpontban a kanapé" típusú mozgóképes prezentáció következik, a képernyőn a Super Mario Galaxy, a Wii Sports, a Red Steel és a Wario Ware – a felvett játékosok pedig nagyon élvezik a játékot.

A bevezető után rátértek a lényegre – mégpedig arra, hogy nem fognak minden kérdést megválaszolni (többek között a technikai specifikációkra és az árra gondolt), mert a legfontosabb feladat az E3 hetében az lesz, hogy mindenki kipróbálja a gépet és a játékokat. Ezután következett a névmagyarázat. Wii – a beszélő név azt jelenti, hogy „mi". Minden játékos, és az újonnan csatlakozók egyaránt. A show ezen pontjára Reggie egyre grandiózusabb kifejezéseket használ, kezdjük úgy érezni, mintha a tavalyi Microsoft-féle „Ez a videojáték Zen-je" életérzést próbálnák volna újrafogalmazni. Szerencsére ezen a ponton következik egy újabb trailer, ami a külsős cégek által fejlesztett játékokból mutat be nekünk párat. A prezentáció végén a Zeldát vehetjük jobban szemügyre, egy erős pár perces bemutató keretében megismerhetjük a játék összes, Wii-re specializált elemét. Felfedésre kerül a kontroller újabb, eddig titkolt képessége: a Wiimote képes hangokat kibocsátani, újabb hangulati elemet hozzáadva az eddigiekhez.

Ismét Reggie beszél – az erős 3rd party támogatásról és az új Nintendo franchise-okról beszél nekünk, majd megtudhatjuk, hogy 27 játszható játék lesz a show alatt, ami nagyon szép mennyiség. Kiemelt figyelmet szentelnek a Red Steelnek.

Oké – mondja Reggie –, eleget beszéltünk a jövőről, jöjjön inkább a jelen nagy sikergépe – a Nintendo DS. A színpadra lép George Harrison – következzen az önfényezés, a számok tükrében. 16 millió eladott gép 18 hónap alatt, a Brain Training, Nintendogs (6 millió eladott példány alig több mint egy év alatt), Metroid Prime: Hunters és Mario Kart DS – pár húzócím, amelyek kulcsfontosságúak voltak e siker elérése érdekében. A Wi-Fi játékmód is megkapja a maga jól megérdemelt dicséretét, 1.3 millió regisztrált játékossal, és 40 millió lejátszott „menettel" – fél év alatt. Egy raklapnyi új DS game bemutatása következik – minden a legnagyobb rendben, nagyon erős támogatása van a hordozható kis gépnek.

Közben Harrison barátunk távozik, és Satoru Iwata lép a helyébe. Most már ugyanazon a napon egy harmadik ember szájából hallhatjuk a történelmet, a lebecsült DS-sel és a Brain training sikerével együtt. Majd a Virtual Console koncepciójával ismerkedhetünk meg, a letölthető játékokon kívül szó volt arról is, hogy a gép 24-órán át a nethez kapcsolódna, olyankor letöltve az extra tartalmat, amikor például alszunk, vagy nem vagyunk gépközelben. A végére érkezett a konferencia leginkább „interaktív" része – Miyamoto-san lépett a színpadra, hogy győztest hirdessen egy sorsolásban.

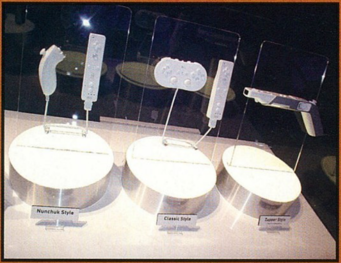
Amint az a show előtt ismeretes volt, a Nintendo kihirdette, hogy egy véletlenszerűen kiválasztott újságíró elsőként próbálhatja majd ki a gépet. A szerencsés nyertes a színpadra sétált, majd az újonnan bemutatott Wii Sports játékok egyikével, a tenisszel ismerkedtek meg. Egyedül nem móka játszani, úgyhogy még hárman csatlakoztak hozzá: Reggie, Miyamoto és Iwata. Elég komoly társaság ez, a kollégán meglátszott, hogy zavarban van – na, de ki ne lett volna az hasonló helyzetben? A meccs remek hangulatban zajlott, és Reggie konklúziói („kockáztatni kell – ma megtudhattátok, milyen újítások izgalmasok, és melyek nem"), majd ezzel szép csendben véget ért a nagy N műsora.

Ahogy arról már beszéltünk, a Nintendo rengeteg játékról rántotta le a leplet a konferencia alatt, melyek nagy része játszható formában tette tiszteletét az E3 alatt, nézzük tehát őket, platform szerinti bontásban.

Először jöjjenek a Wii játékok. A figyelem középpontjában a **The Legend of Zelda: Twillight Princess** került, nem véletlenül. A játék két verzióban érkezik, egyik a GameCube, míg a másik a Wii variáns, utóbbi a különleges irányítási metódus mellett grafikailag is eltér a „kistestvértől". Szebb fény-árnyék effektek, simább mozdulatok, picivel szebb textúrák – úgy általában véve jobb összhatás, mindezek egy letisztultabb játék benyomását keltették. Kardozás, íjászat, horgászat – ezek azon pontjai a játéknak, ahol a Wii irányítójának különleges képességei kihasználásra kerülnek majd –, mindezeket a konferencia alatt bemutatták, majd a nagyközönség is kipróbálhatta.

Apropó kipróbálás – azt mindenki gondolhatta, hogy nagy sor lesz a Nintendo-birodalom azon részén, ahol a játszható játékok vannak, na de hogy ENNYIRE – az abszolút meglepő volt. A legviccesebb természetesen a „soron kívül bejöhetek, mert V.I.P. vagyok" személyek-









Excite Truck



Super Smash Bros. Brawl



New Super Mario Bros

nek fenntartott külön sor volt – szintén decens várakozási idővel. Ha pedig végre hozzájutott az érdeklődő a géphez, nem volt túl sok ideje a játékkal való szórakozásra – a Metroid demóját fizikai képtelenség volt például végigjátszani, mert jóval tovább tartott volna, mint az idő, melyet egy személyre szabtak. Rengeteg kritika érte a céget, amiért a fő eszméjüket nem bírták a gyakorlatba áthelyezni (ergo hiába akartak mindenkihez szólni, ha a show alatt azok az emberek nem bírták kipróbálni a gépet, akik lelkesedés híján nem akartak órákat sorba állni...)

A **Red Steel** is rivaldafényben tündökölt, szinte egyedüliként a third-party fejlesztések közül. A játékról az előző számunk hírrovatában már beszámoltunk, a show alatt azonban játszható verzióban tette tiszteletét. Ami bizonyos: az irányítással nem nagyon lesznek problémák, és bár az érdeklődőket butított lenése (személyes megjegyzés: úgy tűnik, hogy a gép eme effekteket könnyedén kipréseli magából, mert szinte minden cím eme grafikai bónuszokkal tűnik „többnek”, mint a jelenlegi generációs társai.)

Samus is back – a **Metroid Prime 3: Corruption** szintén már megjelenéskor elérhető lesz számunkra, ami nagyszerű hír a sorozat rajongói számára. A fejlesztők elvetették a második részre jellemző Dark / Light koncepciót, több választható bolygót, újra használható röntgen-visort és titkok tömkelegét ígérik. A játszható verzió grafikája észrevétlenül tolta át a játékot a „gyönyörűbb mint eddig” kategóriába – a már többször emlegetett különleges effektusok itt is megfigyelhetők, mindezt egy nagy terepeket kezelő, akadozás mentes motorral tessék elképzelni. Remekül haladnak a srácok, minden esélyük megvan rá, hogy a játékok tényleg nyitócím maradjon.

első benyomások egy korrekt grafikájú, élvezetes játékmenetű stuffot sejtetnek, a negatívum az volt, hogy csupán a háromféle előre scriptelt mozdulatot hozhattuk elő Wii irányítónkkal. Magyarul korántsem volt meg a beharangozott szabadság, ezt pedig ebben a formájában bármilyen kontroller segítségével meg lehetett volna oldani. Sebaj, a megjelenésig még rengeteg idő van, remélhetőleg a scripteket felváltják majd az igazi, mozdulatainkat ténylegesen követő támadások.

Jön a **Super Smash Bros. Brawl** – a játék nem változtat a már bevált taktikán, még mindig az N legnagyobb franchise szereplőitereszthetjük benne össze, új belépő a páncél nélküli Samus, vagy Wario – de nem kisebb személyiség is részt vesz a küzdelemben, mint maga Solid Snake. A játék trailere fent van az 576.hu-n, már csak az utóbbi szereplő miatt is megéri ellátogatni az oldalra, és megtekinteni az ominózus bemutatót.



Project H.A.M.M.E.R.



Wario Ware



Phantom Hourglass

mesterséges intelligencia fogadta, kezdésnek mindenkiben pozitív élmények születtek a játékkal kapcsolatban. Grafikailag is megállja a helyét, kiemelendő a nedves talaj tükröződése, vagy éppen a tűz- és füsteffektek. A játék a Wii elrajtolásakor (mely valamikor az év utolsó hónapjaiban lesz esedékes) már elérhető lesz számunkra.

Super Mario Galaxy. Ha minden igaz, ez volt az a Mario 128, melynek anno még GameCube-ra kellett volna kijönnie – nos, ez nem történt meg, a játék a Wii megjelenése utáni fél évben lesz kapható. A feladatunk még mindig ugyanaz, érméket és csillagokat gyűjtögetünk, ezúttal az űrben száguldozva, kisbolygókról kisbolygókra haladva, a gravitációval játszva. Az irányítás megújult, a mozdulatok nem, úgyhogy sok ismerős elem lesz azok számára, akik a vörössipkás vízvezeték-szerelővel kelnek és fekszenek nap mint nap. A játék egyébként kifejezetten szép, feltűnő lett a bump-mapping és a látványosan tükröződő felületek megje-

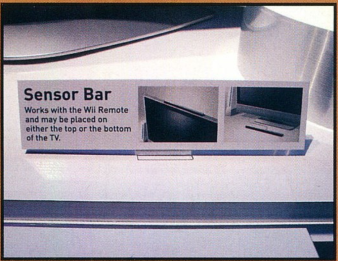
Excite Truck: a kötelező versenyzős játék. A Wii kontrollerének képességeit fájdalmasan egyszerű módon használhatjuk, elegendő kézbe venni hozzá az irányítót, és vízszintesen tartani – mostantól kezdve ez a kormány, autónkat a kormány balra/jobbra tekerésével irányíthatjuk, ahogyan tettük ezt a tévében látható autókkal gyermekkorunkban, azzal a kivétellel, hogy most TÉNYLEG hallgatnak majd ránk a járművek. Az Excite Truck megfelelően gyors játékmenetet nyújt, kifejezetten kellemes megjelenítés mellett, tehát szintén egy ígéretes darabról van szó.

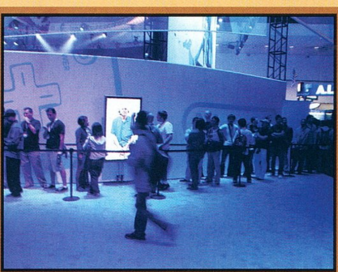
Jöjjön a másik két bejelentett Nintendo fejlesztés. Az első **Disaster** névre hallgat, és a rövidke videóban egy kitörő vulkán és egy támadó szökőár volt látható – természetesen nem más, mint a túlélés lesz legfontosabb feladatunk. (A Disastert a Nintendo adja ki, a fejlesztő a Xenosaga-szériáért felelős Monolith Soft.) A másik újonnan bejelentett játék a **Project H.A.M.M.E.R** volt, amivel már játszani is lehetett: az

Van egy játék, mely remekül demonstrálta anno a DS erejét – most ugyanerre készül a Wii-vel is. Igen, a **WarioWare**-ről van szó, a játékról mely inkább nevezhető abszurd minijátékok gyűjteményének – a grafika még mindig funkcionális, a játékmenet még mindig pörgős – minden bizonnyal elszórakoztat majd. A kérdés csak az, hogy ami egy handhelden vonzó játékstílus, mennyire jön be egy asztali gépre készült cím esetén?

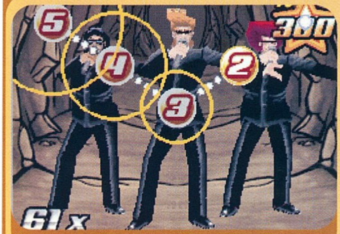
Wii Sports – a stuff, amellyel az eddig nem játszó célközönséghez szeretnének eljutni. A csomag három címet tartalmaz majd, melyeknek közös jellemzője, hogy minimalista, az animékben és mangákban fellelhető super-deformed karakterek szerepelnek benne, magyarán szólva az egész megjelenítés funkcionális. A lényeg a három sportágon van, amelyek a következők: tenisz, baseball, golf.

Meg kell említeni, hogy a **Necro-Nesia** névre hallgató horror, és egy cel-shaded grafikájú **Fire Emblem** játék is bemutatásra került, sajnos ezekből nem









Elite Beat Agents



Diddy Kong Racing



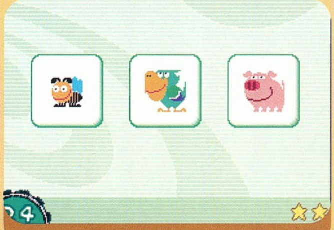
Custom Robo

volt játszható verzió, csupán a konferencia alatt láthatjuk őket pár másodpercre.

Jöjjön a DS! Mint azt már említettük, a handheld konzol tulajdonosainak nincs okuk az aggodalomra, gépük remek támogatottsággal rendelkezik – kezdjük először a **New Super Mario Bros**-szal, amely a show után pár nappal már meg is jelent a tengerentúlon. A játék 3D grafikát használ, de maradt a jó öreg két dimenziós játékmenetnél, több tucatnyi teljesen új pályával, új átalakulásokkal – instant klasszikus van születőben.
A DS kap egy saját Zeldát, mely **Phantom Hourglass** névre hallgat, és grafikailag tökéletesen követi a Wind Waker által elképzelt útvonalat. És bár a nézetünk kissé döntött, már-már izometrikus, a játék így is remekül néz ki, főleg a tengeri részek, amelyek mintségek zenéjével érkezett, mint pl. az Asian-Kung Fu Generation – kíváncsian várjuk, hogy a lokalizált angol nyelvű változat milyen nótákat tartalmaz majd.
Azok, akik emlékeznek a SNES kései platformerére, most elégedetten dörzsölhetik tenyerüket – érkezik a folytatás, **Yoshi's Island 2** címmel. Az alapkoncepció változatlan: Yoshi bébiszitterkedik, ellenfeleit lenyelheti, majd azokból tojásokat készít. Ezek használatával támadólag léphet fel, vagy kapcsolókat aktiválhat. A dínó nagyobbat ugrik, mint Mario, és arra is képes, hogy egy darabig a levegőben kalimpáljon. Amennyiben eltalálnak minket az ellenfeleink, az ártatlan gyermek lezuhan vállunkról, és lebegni kezd- az óra pedig ketyegni. Most jön a csavar: az új epizódban nem csak Baby Mario választható, hanem példának okáért a magas helyekre minket eljuttatni képes Baby Peach, vagy a rohamozással megáldó Baby Donféle táblás vagy kártyás játékot játszhatunk, akár többen is – azoknak ajánlott, akik már többször vesztették el mindenüket a bűnös szerencsejátékokkal való kacérkodás során.
A **Custom Robo** aréna nem tér el a GameCube-os eredeti által kiszabott irányvonaltól: állítsd össze robotodat a magadnak összeharácsolt darabok közül, majd ereszd őt be egy arénába. Ott pedig akár gép, akár humán játékos irányította robot ellen kell küzdened. A játék az idei év végén jelenik meg.
Pokémonjaink is készen állnak a harcra: a **Pokemon Mystery Dungeon: Blue/Red Rescue Team** (GBA respektíve DS) egy dungeon-orientált szerepjáték lesz, a szokásos tuningolható pokémonokkal, begyűjthető ritkaságokkal – érdekesség, hogy itt a két „összeillő" rész nem egy konzolon kapható, hiszen egyikük DS, míg másikuk GBA cím.



Yoshi's Island 2



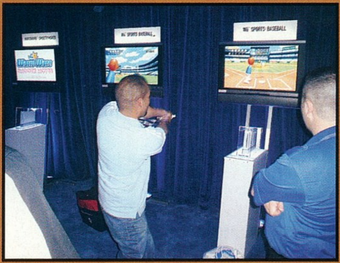
Big Brain Academy



Star Fox Command

ha egy az egyben a GC inkarnációból ugrottak volna a DS képernyőire. A játék természetesen aktívan használja az érintőképernyőt. A játékmenetet tekintve ez az epizód a dungeonökre koncentrál majd, az eddigiekhez hasonló módon különböző fejtörőket kínálva, melyek időről-időre megnehezítik majd dolgunkat – hogy a Resident Evil Nemesiséhez hasonló szörnyekről ne is beszéljünk, melyeket legfeljebb ideiglenesen koptathatjuk le, de kis idő elteltével újra és újra próbálkozni fognak.
Jöjjön egy kis elvont stuff, mégpedig az **Elite Beat Agents** névre hallgató darab. Ez egy furcsa és abszurd zenei ügyességi játék, ahol a történet a következő: az iskolában mindig vannak tanulók, akik nem bírnak egy akadályon túllépni, vagy akkor teljesíteni, amikor igazán szükség van rájuk. Ekkor jövünk képbe mi, akik egy (remélhetően) kellemes produkcióval életet lehelünk a delikvensbe, aki ezáltal újult erővel veti bele magát a munkába. A játék japánban olyan híreskey Kong – eme szereplők váltogatásával egészen új távlatok nyílnak majd meg előttünk.
A Rare első DS-es projectje: a Nintendo 64-en klasszikussá vált **Diddy Kong Racing** felújítása érkezik majd a hordozható konzolra, a Mario Kart DS-hez hasonlóan klasszikus és új pályákkal egyaránt, a valamelyest felpiszkált grafika mellé pedig – mondhatjuk, hogy természetesen- Wi-Fi multiplayer lehetősége jár. Itt az előbb említett játék első igazi trónkövetelője, az összecsapás hamarosan kezdetét veszi.
A „gondolkozzunk, ne csak játszadozzunk" vonalat újabb három címmel igyekeznek megerősíteni Nintendóék, a három cím pedig a **Big Brain Academy**, amely segítségünkre lesz felmérni képességeinket, a **Sudoku Gridmaster**, mely a klasszikus ám csak nemrég újra felfedezett fejtörők gyűjteményes kiadása lesz. Végül a **Clubhouse Games** (kilóg a sorból, hisz nem agytorna, de nem is klasszikus értelemben vett konzoljáték), amelynek segítségével több mint 20 Mindketten szeptember 18.-án jelennek meg a legfiatalabb kontinensen.
Végezetül szintén egy klasszikus: **Star Fox Command**. A játék végre nem tér el az eredeti koncepciótól: kőkemény légi összecsapásokra kell számítani, a megszokott hangulattal. A darab az N64-es inkarnáció grafikáját örökölte, sajnos a tereptárgyak számában erős visszaesés vehető észre, de ezen még van idejük javítani. A játék természetesen használja a DS érintőképernyőjét – a rajongóknak nem kell sokáig várniuk, ez a darab is szeptemberben érkezik.
Csak a show után tűnt fel, hogy léteznek, ugyanis a Nintendo standról teljesen hiányoztak a GameCube-projectek, név szerint a **Super Paper Mario** (a szerepjáték irányvonalat tovább hordozó roppant ígéretes és cel-shaded grafikájú játék, a Nintendo egyik utolsó dobása a gépre), és a DK Bongo Blast, mely egy különös versenyjáték a Donkey Kong sorozat főhőseivel – a Pano által fejlesztett játék megjelenése valamikor a télen lesz esedékes.









microsoft

A Microsoft jó bunyóshoz híven ha kellett védekezett, ha kellett támadott. Tekkenre Doa, Gran Turismo-ra Forza volt a riposzt. A redmondi óriás azonban belátta, hogy a Sony-val szemben ezzel a taktikával nem, hogy győzelmet nem tud kivívni, de a vég nélküli birkózásban ereje lassan felőrlődik.

Egy lapra tettek fel hát mindent. Hogy is mondta az a kakaógengszter az Argóban? Az üt először, aki igazán nagyot üt! És először!

A Microsoft hát ütött. Nagyot, és először.

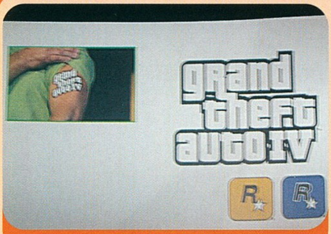
Az Xbox 360 az a konzol, aminél erősebbet, jobbat, komolyabbat, sokoldalúbbat csak akkor lehetett volna alkotni, ha több idő lett volna rá. De nem volt. A PS3 „hiánya" és a Wii „mássága" olyan hatalmas űrt hagyott a konzolpiacon, amit a Microsoft szerint balgaság lett volna nem azonnal betömni.

Redmondban úgy döntöttek, hogy azt a vonalat követik, amihez igazán értenek, amit a legjobban tudnak csinálni. Elsősorban azokat a játékosokat kívánják kiszolgálni, akik az Xbox-szal bevezetett életérzésre és stílusra vevők, akik a megszokott magas minőségre, a biztosra mennek, és emellett természetesen megpróbálják kihasználni a Wii-t övező tanácstalanságot, valamint a PS3 jövőbeni megjelenése és a megszokottnál magasabb árfekvése miatt várható bizonytalanságot.

A Microsoft nem árul zsákbamacskát az X360-nal. Csúcsminőségű játékok hétvégi casual-gamereknek és hardcore mókusoknak – mindenkinek! Lövöldözz, száguldj, sportolj!

Újgenerációs móka most, itt azonnal, elérhető áron. Pergő akció, HD látvány, hangfalszaggató audio, magas szintű Xbox-Live szolgáltatás. Vegye-vigye!

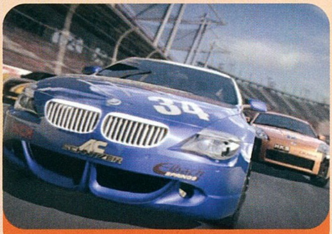
Vajon elég lesz-e mindez ahhoz, hogy az Xbox 360 megállítsa a PS3 világhódító terveit?



Grand Theft Auto IV.



HALO 3



Forza Motorsport 2

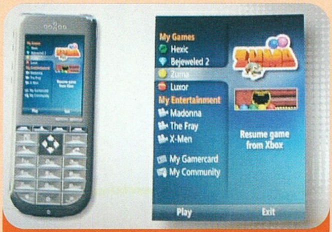
A **Microsoft** két konkurensétől eltérően teljes magabiztossággal, a lehető legnyugodtabban érkezett az expóra, hogy a riválisok beszámolóit meghallgatva az utolsó konferencianap estéjén megtartsák beszámolójukat az Xbox 360 jelenéről és jövőjéről. Bár nem tudni miért, de Peter Moore uraság bő fél órával a bejelentett start előtt kezdett bele a mondókájába, ráadásul a netes közönség kizárásával – pedig nem volt okuk szégyenkezni. (Igaz, utóbbi megállapítás nem fedi teljesen a valóságot, a Microsoft ugyanis prezentálta az „interaktív E3" formabontó koncepcióját – az elhangzott újdonságokkal egy időben került fel a Live-ra az adott trailer vagy demo!)

Mivel a cég már tavaly ténylegesen belépett a következő generációs konzolok háborújába, így lényegében nem is a hardverre, hanem annak támogatására összpontosítottak, elsősorban az ipar többi részvevője ellen legnagyobb fegyverényt képviselő Live komponens csapásirányát és fejlődési útját vázolták fel. Kritikus fontosságú az online szekció folyamatos fejlesztése, mely több rétegen zajlik. Az elképesztő népszerűségnek örvendő Xbox Live Arcade az elkövetkezendő hónapokban hihetetlen retro csemegékkel gazdagodik – a támogató cégek listáján olyan prominens kiadók szerepelnek, mint a Konami, a Namco, a Midway, a SEGA: a már bejelentett címek között szerepel a klasszikus Contra, hamarosan végre teljes multiplayer támogatással megjelenik a Street Fighter II, beköszön a Pac-Man, a Dig Dug, a Galaga... a sor szinte a végtelenségig folytatható. A redmondi srácok nem titkoltan a homebrew community-t (gyk.: garázsfejlesztések) is támogatni szeretnék, új disztribúciós csatornaként kínálva a Live Marketplace-t. Utóbbi funkció szintén jelentős frissítéssel gazdagodik, a mikrotranzakciók csoportja újabb termékekre veti ki hálóját, így hamarosan megvalósulhat bizonyos zenei anyagok megvásárlása is. Tetsuya Mizuguchi maestro a PSP-n elképesztő sikert aratott Lumines-t is áttuszkolja nagykonzolra – a **Lumines Live** elsősorban a letölthető tartalom okán lesz kötelezően megvásárolandó produktum még annak is, aki már hülyére játszotta magát handhelden vele: a tervek szerint a Q új feladványokkal, skinekkel és aláfestő muzsikákkal bővíti az alapcsomagot.

Az igazi attrakció azonban csak most jön – Bill Gates lép a színpadra, és rögtön egy önvallomással kezdi („PGR 3 addikt vagyok..."), majd retorikai kelléktárát megvillogtatva felteszi a publikumnak az égető kérdést: hogyan lehetne a Live-ot egy új szintre emelni? Windows Mobile World. A már meglévő 230 millió MSN felhasználó, illetve a 150 millió Windows / PC játékos és a potenciális használatra váró 1 milliárd mobiltelefon tulaj, valamint az Xbox Live jelenlegi 3 millió userének egyetlen hálózatába kapcsolása. **Live Anywhere** – az új szolgáltatás, mely a jövő tavasszal megjelenő Windows Vista részét is képezi. Gates úrfi rögtön be is mutatja a koncepciót működés közben – a Vista ízléses felületén szemléli saját Live profilját, statisztikákat böngész, látja, hogy a szolgáltatás fejlesztéséért felelős Major Nelson online van, rákattintva bármikor – hamarosan videó kapcsolaton keresztül is – kommunikálhat vele, vagy ha épp távol van, üzenetet hagyhat neki. A Microsoft itt nem áll meg, a tucatnyi hordozható eszközön futó Windows Mobile is részesül a frissítésből, ráadásul rohamtempóban haladó technikai fejlődésüknek hála lehetővé vált a teljes multiplatform használat. Példa: a központi profilnak hála a felhasználó bekapcsolja mobiltelefonját és bejelentkezik a Live-ra, játszik az Arcade valamelyik címével majd kilép – hazaérve bekapcsolja Xbox 360-ját és onnan folytathatja, ahol abbahagyta. Nagy hasonlóságot mutat ez a Sony már működő PS2-PSP kommunikációjával, csak itt nagyobb léptékben sikerült megvalósítani. Egységes kezelőfelület, barátlista, gamertag és profil: Live Anywhere.

HD-DVD lejátszó – a több hónapja keringő pletyka megvalósul, a Microsoft valóban beszáll a formátumháborúba (szerkesztői megjegyzés: a Microsoftnak nem érdeke a csatározás, a HD-DVD támogatása szélmalomharc, egyetlen célja a Blu-Ray harmatgyenge megingatása. A győztes csak pár évig élvezheti pozícióját, a „következő", X360 / PS3 utáni generáció az online disztribúcióé). A lejátszó külső eszköz, USB porton csatlakoztatható a géphez és nagy, igencsak drabális kis gépezet – körülbelül akkora, mint egy Dreamcast, csak kicsit vaskosabb. A hátsó fertálya több érdekességet rejt, a jelek szerint saját, beépített tápegysége van, kimeneti csatlakozója viszont nincs, a jelet az X360 dolgozza fel és küldi a gépnek: mivel az anyaegység sem rendelkezik HDMI vagy DVI csatlakozóval, egyelőre kétséges, hogy HD felbontásban lehet majd megtekinteni a korongra préselt tartalmat, így pedig nincs sok értelme a perifériának. Ára egyelőre nem ismert, a Microsoft honlapján váratlanul megjelent egy 199$-os címke, mely ugyanilyen gyorsasággal tűnt is el onnan (ha kicsit utánaszámolunk, akkor HD DVD kiegészítővel az X360 pont ott van ár tekintetében, ahonnan az alapból Blu-ray-jel induló PS3).

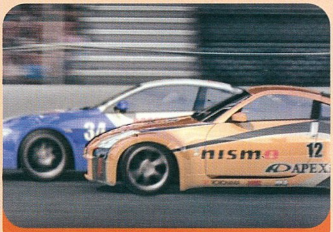
Erőteljes third party támogatást élvez az X360, sőt, a Microsoft teljes erőbedobással azon van, hogy végre nívós, exkluzív címeket zsebeljen be. A színpadon ismét Peter Moore, aki sokat sejtetve felhajtja ingujját, ahol ott virít az emlékezetes HALO 2 tetoválás („Azt hittétek nem igazi mi?"), majd a másikat is, ahol egy új szerzemény figyel – **Grand Theft Auto IV**, október 16. A netes reakciók elképesztők, a GTA rajongótábor egy személyként emlegeti Moore felmenőit, 10 perc elteltével azonban szertefoszlik az exkluzivitás illúziója: a GTA sorozat újból sorszámozott, negyedik epizódja párhuzamosan készül PS3-re és X360-ra, szimultán megjelenéssel számolhatunk, Európában október 19-én – ennek ellenére komoly előrelépés az Xbox 1-es GTA kálváriához képest. Kizárólagos X360 megjelenést élvező produktum azért akad, a Remedy bődületesen hangulatosnak ígérkező, roppant titokzatos Alan Wake-jéről lekopott a PS3 cím-



Live Anywhere

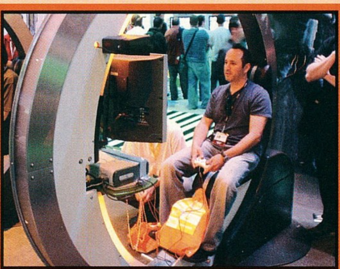


HALO 3



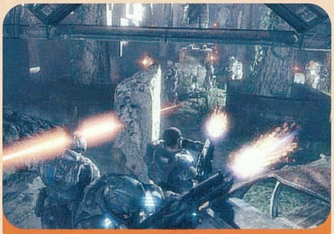
Forza Motorsport 2








Gears of War


Gears of War



Ninety-Nine Nights

ke, a Lionhead pár héttel ezelőtti bekebelezésének hála a Fable folytatása sincs veszélyben, a Shadowrun szintúgy a kategóriát erősíti – ideje rátérnünk a játékokra.

HALO 3 – igen, a Bungie kultikus sorozata trilógiává bővül, a záró epizód ott volt az E3-on, a fejlesztés korai státusza miatt azonban csak egy alig két és fél perces kedvcsinálóval képviselte magát. A látottak az illetékesek szerint a játék motorja által kerültek kipréselésre (igen, ezt már hallottuk párszor...), a végeredmény még ha nem is földbedöngölő, de impresszív. Kihalt, széljárta poros táj, romba dőlt épületek, szikkadt felszín – Master Chief nyugodtan sétál. A történet során MC a Föld számos pontján megfordul majd, mely időközben a Covenant inváziójának áldozatául esett – a dolgot bonyolítja, hogy Afrika sivatagainak mélyén valami titokzatos Forerunner találmány leledzik (az a bizonyos ARC, amiről a HALO 2-ben szó esett), mely képes lehet egyszer s mindenkorra eldönteni a háborút. A fejlesztés közvetlenül a HALO 2 befejezése után kezdődött, a trailer körülbelül a játék harmadában szereplő helyszínről származott. A motor alapos frissítésen ment át, kapott egy érdekes geometriai alrendszert, jelentős előrelépést tett az egyedi fényforrások kezelésében, az új particle szisztéma pedig sokkal látványosabb részecskeeffektusokat képes a képernyőre vetíteni. Többet egyelőre nem tudunk – a kiadói feladatokat ellátó MS Game Studios mindenképp ki szeretné hozni még 2007-ben, de év végére minden bizonnyal már a piacon lesz.

Tiszteletét tette a **Fable 2** és a **Forza Motorsport 2** is – mindkettő rövid, bevallottan renderelt trailer formájában, így következtetéseket nem vonnánk le belőlük: Molyneux remélhetőleg ezúttal kissé nagyobb felelősséggel ígérget, a Forza pedig maradjon legalább olyan jó, mint első alkalommal.

Ismét volt **Gears of War**. Az Epic Games a fejlesztés végső fázisába ért, a showfloorra is kipakolt demo verzió elképesztő kiforrottságról árulkodott, se programhiba, se minimális szaggatás sem volt rajta megfigyelhető, ráadásul pár szingli pálya mellett komoly multiplayer bemutatót is tartott, melyben pár érdekes funkció is feltűnt. Először is itt van a környezettől függő funkcióval rendelkező A gomb, mellyel gyakorlatilag minden eszköz, gép és egyéb tárgy mozgásba hozható, alkalmazható, felvehető. Bevezetésre került a csapattárs felgyógyításának lehetősége, a földre küldött delikvenst nem éri el azonnal a halál, amennyiben a képernyőn megjelenő kis vörös ikon jelenléte alatt valaki injekciós tűt szúr belé, úgy rögtön harcképessé válik – a legérdekesebb újdonság azonban mégis a fegyver töltése alatt megjelenő csík, melyet a megfelelő pontján eltalálva felgyorsul a procedúra, a következő tárból kiszáguldó golyók pedig a normál érték duplájával sebeznek. Grafikailag nem fejlődött túl sokat a GoW, igaz, erre nem is volt szükség: az U3 motornak hála még mindig pokolian szép, el sem merjük képzelni, hogy mit várhatunk ettől a technikától pár esztendő múlva. A GoW mindenesetre kitűnő, kötelező X360 vételnek látszik – valamikor ősszel esélyes a megjelenése.

Immáron végleges formájában tűnt fel a Tetsuya Mizuguchi nevével fémjelzett **Ninety-Nine Nights**. A Japánban és Koreában már kiadott hack'n slash látványos, ám borzalmasan egyszerű Dynasty Warriors klónnak tűnik. A szokásos, klisékben bővelkedő sztori, az egy kaptafára készült ellenfelek, a villámgyorsan monotonná váló küzdelmek és a sovány kombórendszer nem épp a mű pozitív vonulatát erősítik. Ennek ellenére a látottak és hallottak alapján mégis érdemes volt vele pár percet eltölteni, hiszen a design pazar, poligonokban és speciális elemekben bővelkedett a vizuális massza, a játékmenetbe pedig egy kis taktikai részt is sikerült becsempészni a szövetséges csapatok minimális irányításával. Az Egyesült Államokba augusztus elsején érkezik, hozzánk várhatóan pár nappal később.

Ennél már jóval érdekesebb volt a **Blue Dragon**, mely már fejlesztője okán is figyelemre méltó: a Chrono Trigert jegyző Mistwalker igazán kitett magáért. A zárt ajtók mögött prezentált verzió lehet a kulcs a japán piac szívéhez. Az általa bemutatott világot 10 esztendővel ezelőtt egy titokzatos lila felhő lepte el, mely hatalmas káoszt hozott magával – a játék itt veszi kezdetét, a főhős, Shu szülőfaluja szívében. A történetet tovább nem ecsetelnénk, a hangsúly ezúttal a külsőre és a mechanikára összpontosult. A designer feladatokat ellátó Akira Toriyama karakterei hihetetlen részletességgel és élettel kerültek átültetésre a három dimenziós térbe – a népszerű cell-shaded megjelenítés helyett ezt választó művészek csoportja elképesztő munkát végzett. A karakterekből csak úgy sugárzik az élet, érzelmeik könnyen leolvashatók az arcukról, mozgásuk elképesztően kecses és finom, a környezet pedig kellőképpen kidolgozott és hangulatos. Sajnos a főszálat képező RPG vonulatot még mindig homály fedi, így csak tippelhetünk, hogy milyen végeredményre számíthatunk: sajnos a várakozás még sokáig fog tartani, bár év végén Japánban már megjelenik, hozzánk legkorábban csak valamikor 2007 őszén érkezhet. Várjuk.

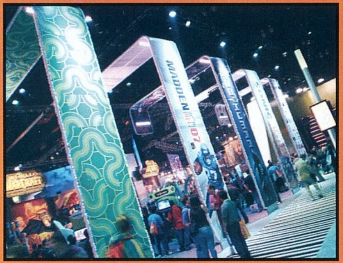
Mass Effect – a játék, amiért rohannánk X360-at venni. A BioWare sci-fi környezetbe ágyazott akció-RPG-je talán annyira várt produkció, mint maga a HALO 3: nem véletlenül, a csapat már egy életre elegendő klasszikust tett le az asztalra és (legnagyobb szerencsénkre) úgy tűnik, egyhamar nem akarnak leállni ezzel a jó szokásukkal. 23. század, nagyméretű galaktikus felfedezés, viszonylag stabil kapcsolat az emberek és más idegen fajok között – ez lenne az alaphelyzet. A játékos Shepard parancsok bőrébe bújik, aki a Specter ügynökség prominens tagja, legfőbb feladata pedig a galaktikus béke fenntartása és védelme, mely különösen aktuális, mivel szakadár csoportok épp azon vannak, hogy az egész univerzumot magába omlasztó háborút robbantsanak ki. A demonstráció a durván 50 kilométer hosszúságú Citadel űrállo-


Gears of War



Ninety-Nine Nights


Blue Dragon









Blue Dragon



Too Human



Shadowrun

máson vette kezdetét a főhős kusztomizációjával: a küllem maximális átszabása mellett a megszokott képességek és tulajdonságok elosztása következett, míg végül kezdetét vette a tényleges játék. A Mass Effect elképesztő, egy élő, lélegző világot tár fel, karakteres, egyedi NPC-k tömkelegével, több szálon futó cselekménnyel, választható dialógusokkal: Shephard bizonyos pontokon eldöntheti, hogy milyen módon próbálja szóra bírni a kiszemelt áldozatot – kelléktárában szerepel a megfélemlítés, a lefizetés, vagy a trükkös beszédfolyam. A program gerincét a bolygók közötti utazás képviseli: héroszunk szinte bármely planétára leszállhat, felfedezheti azt és megoldhatja annak feladványait. A harc valós időben zajlik, a csapatban maximálisan három karakter foglalhat helyet, a nézőpontból adódóan valahogy úgy zajlik az egész, mintha a Resi 4-et az SW: Kotorral házasították volna. Mondanunk sem kell, a Mass Effect pokolian szép, messze a leglátványosabb X360 produktum – kár, hogy legjobb esetben is csak ez év végén, de inkább jövő tavasszal tehetjük rá a mancsainkat.

Too Human – az E3 talán legnagyobb csalódása. A Silicon Nights szinte minden platformot megjárt, tavaly végül X360-ra költözött játéka akciódúsabb, mint a cég eddigi felhozatalának bármely tagja, de jócskán elmarad attól, amire számítottunk az előzetes képek és videó anyagok láttán. A dinamikus kamera szinte használhatatlan, madártávlatból mutatja a tájat, néha pedig önkényesen elkószál, egyenesen fel a plafonra, így biztosítva, hogy az ég világon semmit se lássunk és közben még el is patkoljunk. Az ellenfelek mozgása borzalmas, kinézetük silány és ötlettelen, főhősünk elnagyolt, ellenben a táj tetszetős - érthetetlen ez a kettősség, a Too Human túl régóta készül, túl sokszor váltott platformot és most úgy látszik túl sokat akar magára vállalni: reméljük, hogy ez az összkép csak a kiállított verzió elmaradottságának tudható be, év végére pedig sikerül helyrepofozni a dolgot.

Újabb GTA klón a láthatáron – a **Crackdown**t fejlesztő Real Time Worlds ex-Rockstar / DMA alkalmazottakból áll, így rendelkeznek némi tapasztalattal az elképzelést illetően. Az expón kipróbálható formában is bemutatták azt, min dolgoztak az elmúlt hónapokban. Az egész borzalmasan hasonlít az alapot szolgáló klasszikusra, ám a szituáción csavartak egy kicsit: az urbánus környezet maradt, a főhőst azonban egy emberfeletti képességekkel rendelkező héroszra cserélték. Képességei képregény szereplőkkel vetekednek, képes háztetőkre ugrálni, nehéz tárgyakat felemelni és elhajítani, valamint brutálisan harcolni, akár közelből, vagy távolsági fegyverekkel. A szabadon bejárható világ nem változott, a kiterjedt missziófstruktúra mögött az előzetes ígéretek szerint egy korrekt történet áll. A képregényesre vett megjelenítés jól passzol az alaphelyzethez, ráadásul a masszív, hatalmas méretű bejárható terepet folyamatos, láthatatlan töltéssel, már jelenlegi állapotában is hiba nélkül jeleníti meg a játék alatt duruzsoló motor. Sajnos a kooperatív multiplayer opció nem került górcső alá, de a látottak pont elégnek bizonyultak ahhoz, hogy a 2007-re datált megjelenésig kibírjuk.

Bő három év után a FASA Studio is előbújt rejtekéből, ráadásul mindjárt egy ínyencséggel – a **Shadowrun** manapság igencsak elhanyagolt világ, egy kezünkön meg tudnánk számolni az elmúlt tíz év videojátékait, ami a kiváló fantasy-scifi hibrid világot dolgozta volna fel. A megközelítés érdekes, a Live Anywhere koncepció nyomdokain haladó játék az FPS-t választotta stílusául. A demóverzióban két faj, az emberek és a tündék szerepeltek (eltérő külsővel, képességekkel és harcstílusokkal), de még számos egyéb kreatúra vár arra, hogy lerántsák róluk a leplet. A fegyverek igen széles palettán mozognak, a kard mellett könnyedén megfér a távcsöves puska, sőt, még a mágia is: utóbbi elképesztő potenciált rejt, a körökért kapott pénzösszeg különleges képességekre váltható, láthattunk többek között falon való átlátást, teleportálást és ideiglenes láthatatlanságot biztosító skillt. Nem titkoltan multiplayer játéknak szánja a Microsoft, maximálisan 16 felhasználót támogatva, mely bár kissé soványnak tűnik, rendelkezik azzal az előnnyel, hogy az Xbox 360 és a PC felhasználók megküzdhessenek egymással. Pont ezért a konzolos változat kisebb kompromisszumokat kénytelen kötni az irányítás terén, hogy a kontrollerből adódó hátrány ne legyen olyan szembetűnő. Megjelenési időpont? 2007 első traktusa. **[Ejjj, Shadowrun. Számomra az E3 legnagyobb csalódása volt. Annyi, de annyi potenciál rejlik a témában: lehetett volna belőle MMO, vagy egyedi hangulatú RPG. Counter-Strike klón, és annak is csúnyácska? Miért, Microsoft, miért?! – liquid]**

És végül, Viva Pinata! A Rare kicipelte a jelenleg egyetlen futó, bejelentett X360 projektjét, melyet egy külön dizájnos sarokban mutattak be az érdeklődőknek. Bejelentése óta szinte semmit sem változott, érdekes témaválasztású, élettel teli Animal Crossing – Tamagotchi klón, középpontban a „pinatákkal”, azok nevelésével és fenntartásával, az ezekre vadászó ragadozó lényekkel, a kertet gondozó, felbérelhető munkásokkal. A VP erősen épít az Xbox Live-ra, a játékosok ajándékokat küldözgethetnek egymásnak, ezen a csatornán ki is babrálhatnak az ellenfelükkel: a nem kívánt, beteg vagy rossz lények is küldözgethetők, fertőzést vagy egyéb problémát okozva ezzel. A Rare a Marketplace-ből is merít, addícionális tárgyak és állatok vásárolhatók a piactéren keresztül. A VP még mindig szép, színes-szagos és az ígéretek szerint az ifjabb közönséget is képes lesz elvarázsolni egyszerű, intuitív irányításával: ideális karácsonyi ajándéknak tűnik.

Nos, ennyi lenne – kétség kívül a Microsoft nyújtotta a legkiegyensúlyozottabb teljesítményt, az X360 jól halad (kivéve Japánban ugye), lassan de biztosan sikerül komolyabb exkluzív címekre szert tenni, a jövőbeni támogatás így biztosított , a Live Anywhere pedig érdekes lehetőségeket rejt magában: meglátjuk, sikerül-e kiaknázni. X360: Igen, megcsináltuk!



Mass Effect



Crackdown



Viva Pinata

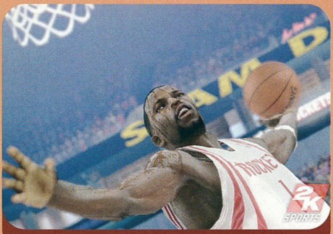








NHL 2K7



NBA 2K7



College Hoops 2K7

A cég E3-as kínálata nem mondható őrületesnek, több tucat licencelt név helyett inkább kevés, de minőségi címre összpontosítottak. (Azért természetesen nem volt hiány a képregény-adaptációkból sem, melyek közt akadt egy-két nagyon ígéretes cím is: The Darkness, például). A legtöbben a The Prey-t szerették volna kipróbálni, nem ok nélkül, tessék szépen tovább olvasni a beszámoló megtekintéséhez.

Elsőként nézzük a sportjátékaikat, melyekből három tette tiszteletét a show alatt.

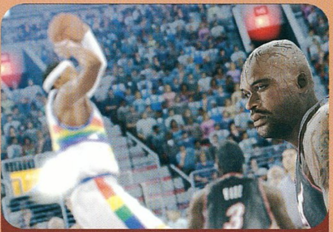
Az **NHL 2K7** bemutatását a rajongók részéről erős izgalom övezte – mindenki arra volt kíváncsi, hogy ezúttal is egy tuningolt Xbox verziót kapnak-e majd azok, akik beruháznak az X360-as portra. Szerencsére az idei NHL játékkal nem ez lesz a helyzet, a show alatt kinusz, amely ilyenkor minket illet majd. Ezen felül az X360-as verzióban lecserélték az animációs rendszert, a korcsolyázás sokkal valóság hűbbnek hat majd, a simább és folyamatosabb animációk mellett, hasonlóan a rivális EA kosárlabdás projectjéhez. Egyébként ez egy olyan irányvonal, amelyen minden fejlesztőnek előbb-utóbb el kell indulnia, ha komolyan meg akarja lepni a játékosait. A jelenlegi generációs gépekre érkező változatokkal semmi probléma nem volt, az előző évihez nagyon hasonló grafikával, kezeléssel és játékmenettel rendelkeztek, az apró újítások kivételével tehát forradalmat nem szabad várni tőlük – de ez nem túl nagy probléma, a komoly minőségi ugráshoz már váltani kell, mégpedig az új gépek valamelyikére.

Második versenyzőnk az **NBA 2K7**. A játék egyenlőre csak X360-on teszi tiszteletét, és szembeötlő volt két

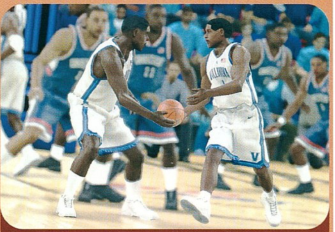
A harmadik versenyzőnk szintén a kosárlabdázás rejtelmeibe kalauzol minket, de itt nem lesznek sztárparádék, milliós nézőközönség vagy hatalmas tétek – ez itt a **College Hoops 2K7**. A játék szintén az X360 palettáját gazdagítja majd. Mivel itt a főiskolai / egyetemi csapatok közötti versengésről van szó, a játékmenet nem a sztárok bravúrjaira épít, sokkal inkább a gyors és pontos passzokra, az ellenfél kicselezésére, és hasonló finomságokra. Az előző évi változathoz képest sokat javult a mesterséges intelligencia, a rosszul kivitelezett passzokat simán elszedi tőlünk a könyörtelen játékos – a fejlődés leginkább a jól szervezett védekezésben nyilvánul meg. Ami viszont nem túl örvendetes, az a grafika: az előző évi verzióhoz képest alig van változás, ez még mindig egy feltupírozott Xbox játéknak tűnt, nem pedig alapoktól fejlesztett X360 projektnek.



NHL 2K7



NBA 2K7



College Hoops 2K7

próbálható verzió jelentős mértékben különbözött a „kistestvérre" szánt változattól. Nézzük tehát, maga a játék mennyit változott a tavalyi epizódhoz képest. Az egyik izgalmas újítás megengedi a játékosnak, hogy amennyiben az ellenfél egyik sztárja túl sok gondot okoz neki, azt kijelölve játékosaink sokkal jobban koncentrálnak majd arra, hogy neki minél több bosszúságot okozzanak – magyarul rá összpontosíthatjuk csapatunk figyelmét. Természetesen ezt a feature-t a gép is előszeretettel alkalmazza majd, nem kevés izgalmat csempészve az összecsapásokba. A másik érdekes újítás is egy ehhez hasonló rendszer bevezetését ígéri, csak éppen a csapatok szintjén. Ha például egy másik klub több szezonon keresztül izgalmas csatározásunk végén valahogy mindig elgyepál minket, akkor az egyik fő riválisunkká válhat. Ez azt jelenti, hogy amennyiben sikerül legyőznünk őt, a csapatszellem is pozitív irányba módosul – de az ígéretek szerint nem ez lesz az egyetlen bólényeges elem remekbeszabott megvalósítása. Az egyik természetesen a nézőtér megvalósítása, a három dimenziós nézők sokkal szebben animáltak (és szebben is néznek ki) mint legutóbb, és ez egy nagyon fontos hangulatnövelő tényező. Maga a játéktér is hasonlóan szembeötlő fejlődésen ment keresztül, az évről-évre szebben tükröződő padló is kezd közvetítésekhez hasonló látványt nyújtani. A kamera sokkal dinamikusabb lett – szabadon ráközelít az akcióra, ha éppen valami nagyon izgalmas vagy fontos esemény történik, és utána szépen ki is zoomol, annak rendje és módja szerint. Tovább finomították a karakterek modelljeit, lengedező ruhák, valódibbnak tűnő haj – lassan, de biztosan haladunk a következő generációt illető elvárások teljesítésének irányába. A licencelt klubokat és kupákat felvonultató játékban a hírességek azonnal felismerhetőek voltak, ennél nagyobb dicséret nem nagyon illethet meg egy játékot.

Remélhetőleg a következő évi verziót az NBA 2K7-hez hasonlóan komolyabban veszik majd, és figyelembe veszik a célplatform képességeit.

A **The Darkness** egy népszerű amerikai képregénysorozat, a Spawn nyomdokain – magyarul adott a „átlagos bűnöző / katona szuperképességeket kap, hogy küzdjön a gonosz őrlények / pokolfajzatok / angyalok ellen" történetvezetés. A játékot a svéd illetőségű Starbreeze heggeszti, és PS3, illetőleg X360 platformokra készülődik, és az E3 alatt zárt ajtók mögött mutatták a szerencsés keveseknek. A bemutatott demóban figyelemreméltó részletességgel voltak ábrázolva a karakterek, a motion-capture technológia alkalmazásával igazán apró arcmozgások is felismerhetőek voltak. Főhősünk különleges lényeket idézhet meg – ezt a játék során is megtehetjük, a sötétségből nyert erőinkkel pillanatok alatt rendeztük le a ránk törő rendőröket. Ahogy beindul a harc, agresszióval telített összetűzésünk so-








The Darkness



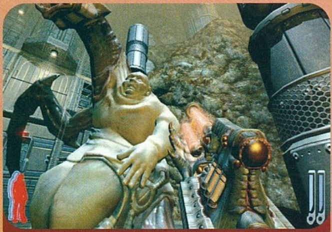
The Darkness

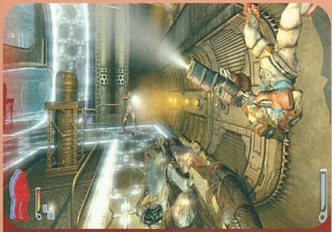

Prey

rán repkedtek a testek, főhősünk autókat hajigált, helikoptereket robbantott fel – nagyüzemi akcióról van tehát szó, kompromisszumok nélkül. Nem csak a mozgás animációja van rendben, hanem úgy ánblokk az egész megjelenés: éles textúrák, szépen világító zseblámpák és megfelelő árnyékok jellemzik a programot – mely elemek rendkívül fontosak egy jórészt éjjel játszódó játékban. A demo során feltűnően buta mesterséges intelligencián még javítaniuk kell, és akkor semmi akadálya nem lesz annak, hogy egy remek játékkal szórakozzunk – melynek megjelenése valamikor az idei év során lesz esedékes.

A cég legígéretesebb fejlesztése a **Prey** volt, mely több gépen volt kiállítva játszható verzióban. A történet szerint egy indiánt alakítunk, aki felveszi a harcot az idegen invázióval. Nagyot csalódhat azonban az, aki ez alapján nem vár semmi izgalmasat a játéktól – az elmúlt évek legnagyobb meglepetéséről van ugyanis szó. A progi ugyanis nem egyszerű FPS, a pályatervezése révén. A különleges gravitációjú bolygókon az egyik pillanatban a földön vagyunk, és a plafonon lévő ellenfeleket pusztítjuk, míg a következő kanyarban felfelé visz az utunk, és ami eddig padló volt, ezúttal a fejünk fölé kerül majd. Ez csak az egyik érdekesség, a teleport kockák megjelenése is új színt visz a játékba – egy ilyen kockába belelépve a pálya egészen más pontján találjuk magunkat – könnyen lehet, hogy az előző helyszín falain, példának okáért. A demóban az az extrém eset is előfordult, hogy egy miniatűr bolygóra csöppentünk, hol a háttérben egy hozzánk képest óriási katona figyelte, ahogy apró társait lövöldözzük – a méretekkel sem bántak tehát ortodox módon a fejlesztők. Nem ez lesz az egyetlen pontja a játéknak, ahol újításokkal lepnek meg minket, halálunk után ugyanis Soul Reaver módjára kell túlvilági szellemek fogdosásával spirituális energiánkat a csúcsra járatni, hogy visszatérhessünk az élők közé. Ha már a halálról esik szó, jöjjön még egy érdekesség: a szokásos könnyű / közepes / nehéz nehézségi fokozatokat a kukába hajították, egy intelligens rendszert beleépítve a The Darkness-be, minek során folyamatosan kiértékelik teljesítményünket: ha nagyon jók vagyunk, az ellenfelek is bekeményítenek (mind számukat, mind viselkedésüket tekintve), ha pedig gyengén játszunk, ők sem veszik túl komolyan szerepüket. A végleges változatban komolyabb fejtörők is helyet kapnak majd, nem lesz tehát elég a remek célzás – az agyunkat is használnunk kell majd, a labirintus módjára felépített játék néhol igen komoly tájékozódási képességeket is igényelhet. A játék a Doom 3 motorjának erősen feltupírozott változatát használja, minek következtében vizuálisan is teljesen megfelelően teljesít, akadozás pedig nem nagyon fordult elő. Az egészben az lesz a legjobb, hogy már július közepén megjelenik, nem kell tehát sokat várnunk ökelmére.


The Darkness


Prey

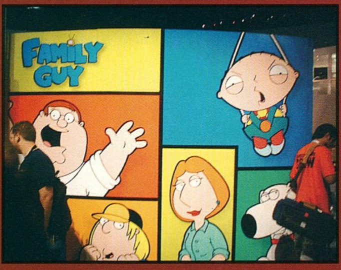

Prey

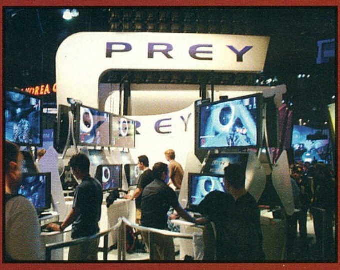
A következő képregény-adaptáció ezúttal a Marvel territóriumra merészkedik. A **Ghost Rider** névre hallgató project most kap egy elég komoly hírességeket is felvonultató mozifilmet (köztük olyan nevek mint Nicolas Cage vagy Sam Elliott), az ezüst vászon mellett természetesen PS2-n, PSP-n és Xbox-on is számíthatunk ökelmére, egyenesen a film megjelenésekor. A játék nem a mozifilm történéseit, hanem inkább az eredeti sorozat cselekményét veszi alapul, és emellett nem adják hangjukat sem a színészek – ezzel talán a feldolgozások ellen tiltakozó rajongóknak szerettek volna imponálni. A show alatt egy kétpályás demó volt kipróbálható, az első pályán a tűzből készült láncainkkal kellett átverekedni magunkat a különféle – gyorsan elhalálozó – ellenfeleken, míg a másik szinten egy motorral kellett versenyeznünk, és természetesen fegyvereket, powerupokat aktívan használva juthattunk egyről a kettőre. Muszáj megemlítenünk a limitált módon bár, de pusztítható objektumokkal megszórt környezetet, és a megfelelően teljesítő, de semmi különlegességet nem nyújtó stílusos megjelenítést. A megjelenés bő egy év múlva, 2007 februárjában lesz esedékes, rengeteg ideje van tehát a fejlesztőknek (a brit Climax áll a projekt mögött), hogy tökéletesítsék gyermeküket.

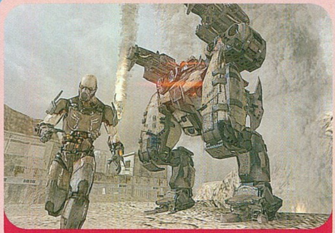
Family Guy: a perverz és szatirikus humorral megáldott rajzfilmsorozatot a High Voltage fejleszti, akik a legutolsó Lesuite Suit Larry játékot is tető alá hozták – úgy tűnik tehát, hogy megfelelő kezekbe került a sorozat konzolra való átértelmezése. A kaland elemekkel alaposan telitűzdelt akciójáték szépnek (és a sorozat stílusát követőnek) mondható cel-shading grafikával rendelkezik, és a játékmenettel sem volt semmi probléma – meglepődni azonban senki nem fog, ez a project is inkább a sorozat rajongóit célozza be. Nekik pedig nem kell semmilyen érv a játék mellett vagy épp ellene – a játék megjelenése valamikor a téli negyedévben lesz esedékes.

A show alatt a cég egyébként kiállította már megjelent játékait is, így például az érdeklődők játszhattak egy kis The Elder Scrolls IV: Obliviont, avagy Top Spin 2-t. Összegezve a látottakat, a sportjátékokban eddig sem kellett csalódnunk (csak egy picit komolyabban kell venniük a nextgen gépekben rejtőző potenciált), a Prey / Darkness duó pedig iszonyatosan komoly játékoknak ígérkezik, apró finomítások szükségesek csupán ahhoz, hogy instant klasszikusaink szülessenek. Csak így tovább.









Enemy Territory: Quake Wars



Enemy Territory: Quake Wars



Tony Hawk Project 8

Az **Activison** az elmúlt évek során kitűnő munkát végzett – mind a konzolok, mind a PC-s játékok frontján sikerült szert tenniük egy-egy nagyon fontos franchise-ra, így szép lassan az EA és az Ubisoft mellett a játékipar óriásaivá nőtték ki magukat. Ehhez jön még hozzá az is, hogy pár nappal az E3 előtt tudhattuk meg: az Electronic Arts elvesztette a James Bond játékok kiadásának jogát, mely jogok egészen 2014-ig az Activisionhöz vándoroltak, azonban a cég nem akart félkész projecteket mutogatni, ez tehát az oka annak, hogy a híres angol titkos ügynök nem szerepelt semmilyen formában.

A cég kínálatának volt egy olyan darabja, melyre kiemelt hangsúlyt fektettek – egy lövölde, melyet az összes PC-s FPS fanatikus egyfajta megváltóként vár.



Enemy Territory: Quake Wars

Hogy miért fogunk mi erről a darabról beszámolni nektek? A válasz roppant egyszerű – a dolgok jelen állása szerint ez a játék X360-as verzióban is elérkezik hozzánk. A neve pedig **Enemy Territory: Quake Wars**. A project a Doom 3 motorjának képességeinek végső határát feszegeti, az eredetileg szűk terepek megjelenítésére használt, kevés karakter brutálisan részletes megjelenítésére tervezett motort egy, ezen elképzelésekkel teljesen ellentétes környezetbe helyezték. Ezúttal tehát hatalmas nyílt terepeken, fákkal és aljnövényzettel dúsan megszórt környezetben kell mozgatnia több tucat harcoló katonát – a két harcoló fél pedig a Strogg névre hallgató idegen faj, és az emberek oldala. Igen, a játék tényleg a Quake történeteiből merít – egy egészen más koncepcióba helyezve a játékmenetet. A hangsúly nem az egyéni parádézáson, hanem a kőkemény csapatmunkára lesz helyezve, annak minden izgalmas elemét (különböző, választható karakter-kasztok, irányítható járművek) felhasználva. A direkt e célból készített motorokra épült multiplayer mókák (Battlefield) térképeinek méreteit nem érik el a pályák, de probléma nincs, így is komoly méretű bejárható terepek szerepelnek az Enemy Territory kínálatában. Ami a pályákat illeti, a nem ismétlődő textúrákkal dolgozták ki őket, hanem minden szekció egy hatalmas „megatextúra" módon kerül eltárolásra, így elkerülve az ismétlődés veszélyét – az eredmény pedig tényleg látványos és nyilvánvalóan különböző pályákban öltött testet. Az online játékmenet mellett természetesen single-player missziók is várnak majd ránk, hogy karakterünk kellőképpen felkészülhessen az online csatározások által kínált pokolra.



Call of Duty 3

A cég egyébként igen fair játékkiadási politikát folytat: a show alatt jelentették be például, hogy a **Call of Duty 3** MINDHÁROM nextgen konzolra megérkezik majd, nem marad tehát ki a szórásból a Nintendo Wii sem. Dicséretes, csak aztán nehogy meggondolják magukat. Ha már megemlítettük, folytassuk tehát a COD3-mal, mely ezúttal a jelek szerint teljesen otthagyja a PC-s platformot, véglegesen a konzolokra helyezve át székhelyét (ez egyébként teljesen logikus lépés volt, a számítógépes piacon közepesen teljesítő második epizód mai napig az X360 legsikeresebb játékának számít az eladások tekintetében). A játékról magáról nem sok információnk van, nyilván az előző részek által kiszabott ösvényen halad majd, tehát még mindig második világháborús konfliktusrendezés, még mindig multiplayer csatározások, és realitásokhoz ragaszkodó fegyverzetek, sérülésmodellek várnak majd – mi pedig annak rendje és módja szerint játszani fogunk vele, amint megjelenik. Arról nincs hír, hogy vajon a különböző platform tulajdonosai össze lesznek-e eresztve az online móka során, de erre sajnos igen kicsi az esély.

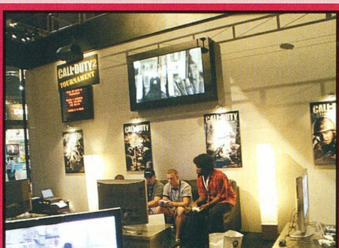
Következzen egy újabb híresség, a Tony Hawk nevével fémjelzett gördeszkás széria. A sorozat legújabb installációi két irányba szakadnak. Az első a klasszikus részekhez hasonló elgondolásokra építő **Tony Hawk Project 8**, mely X360 és PS3 platformokra érkezik majd (az Xbox / PS2 verziók nem kerültek bemutatásra, pedig ők is megkapják majd a maguk Tony Hawk fejadagját). Az E3 alatt zárt ajtók közt mutatott demonstrációban megismerhettük a játék nagy fejlődési pontjait, az egyre inkább valósághű fizikát, és a sokkal részletesebb, finomabb animációknak köszönhetően a trükkök is sokkal inkább hasonlítottak egy valódi versenyző mozdulataihoz, előre letárolt mozdulatok gépies ismétlődése helyett. A grafikára a látott változatban nagyon szépnek volt mondható, köszönhető ez annak is, hogy ezúttal valamivel komolyabb magasságok is elérhetőek lesznek, így jóval látványosabb zuhanásokra leszünk képesek (éljen az optimizmus, ugyebár). A project ősszel érkezik majd a boltok polcaira, ezt követi majd a PS3 változat – amint a Sony nextgen konzolja a nagyközönség számára is elérhető lesz.



Tony Hawk Project 8

A másik játék a **Tony Hawk: Downhill Jam** lesz, mely a nagy N handheld konzoljai mellett érkezik annak új üdvöskéjére, a Nintendo Wii-re is. A kezdetekben nincs semmi izgalom, kiválaszthatjuk majd karakterünket a hírességek közül, vagy kreálhatunk magunknak újakat- az első meglepetések ak-









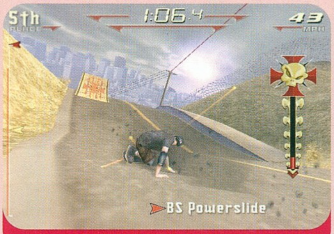
Tony Hawk: Downhill Jam


Marvel: Ultimate Alliance


Spider-Man 3

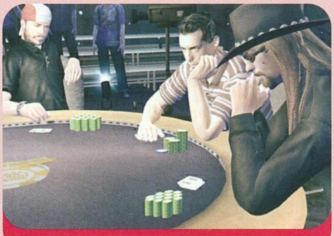
kor érnek majd, amikor szabadon gördeszkázni szeretnénk majd. A Downhill Jam ugyanis szakít a jól bevált koncepcióval, és a szabad trükközgetés helyett egy szigorúan a versenyzésre építő, „előrehaladós" játékmenetre épít. Van tehát egy rajt, van egy cél – a feladat adott , a többiek előtt (és náluk jobb teljesítményt nyújtva) átszakítani a pálya végét jelképező szalagot. A Wii irányítójának különleges alkalmazási módjaira aktívan építő játékban szabadon trükközhetünk majd, mely trükkök sikeres végrehatása pozitív módon számít majd a mérlegelés során: a sikertelenség bukással, és a többiektől való lemaradással „jutalmaz". Ami a grafikát illeti, a show előtt kikerült változat megpillantásakor erősen húztuk a szánkat („ez még a jelenlegi generációs gépekre elérhető Tony Hawk játékoknál is gyengébb"), majd csillapodott haragunk. Ami azonban biztos: a megjelenítésen még van mit csiszolniuk, nagyon reméljük hogy ha fejlődést nem is, de romlást sem kell tapasztalnunk a mostani játékok megjelenítéséhez képest. A DS változat szintén tartalmaz majd online játékmódot – eldöltnek látszik, hogy a handheld gépekre is a versenyzős játékmenetet kapjuk, a nyitott pályák helyett. A fejlesztők elmondása szerint ezt az egész versenyzős mizériát a hétköznapi játékosok elcsábítása miatt vetették be, akik számára az open-ended játékmenet nem előny, hanem inkább komoly elrettentő tényező. Ezúttal tehát a sorozattól eddig idegenkedő játékosokat szeretnék bevonni a Tony Hawk élménybe – a Wii (és a DS is, természetesen), mint célplatform pedig remekül harmonizál ezzel az ötlettel.

Jöjjön a cég képregényes részlege, elsőként a **Marvel: Ultimate Alliance**-t vesszük szemügyre. A játék marad a jelenlegi generáción megszokott koncepció mellett, nem indul el tehát szokatlan irányba – az akció-RPG stílus tökéletesen megfelel a szuperhősök számára. A fejlesztőstúdió az a Raven, amely sikerre vitte az X-Men Legends játékokat, a jelek szerint tehát biztos kezekben van a project. A kezdetben körülbelül húsz elérhető hős közül választva kell összeállítani a csapatot, mely megakadályozza majd a csúnya antagonistáinkat céljaik elérésében (mely célok természetesen az örök élet / elfogadottság / világuralom triumvirátus tagjai közül kerülnek kiválasztásra). A játékmenet maga nagyon hasonlít az eddigi Legends játékokban látottakhoz, csapatunk a sikeresen elvégzett küldetések során tapasztalati pontokat kap majd, melyeket mi magunk osztjuk szét a hősök között – rajtunk áll tehát ,hogy a koloncként cipelt társak között kiemelkedő, egyetlen bivalyerős szereplővel avagy több hasonló képességű, egymást kiegészítő karakterrel haladunk majd tovább. A játék grafikai porciója is remekül teljesített az E3 alatt látott változatok alapján – a nextgen konzolok előnyeit teljes mértékben kihasználó, effektorgiával megtámogatott, magas felbontású textúrákkal rendelkező jól animált és egyedi hősök rohangáltak a játéktéren – a hangokról (a jól ismert okok miatt) nem mondhatjuk el ugyanezt, de még van idejük a fejlesztőknek. A játék megjelenési dátuma nem ismert , a rajongók azonban tűkön ülve várják a megjelenést – van rá okuk, a Marvel hősök végre ismét jó erőben vannak.



Tony Hawk: Downhill Jam


Marvel: Ultimate Alliance


World Series of Poker: Tournament of Champions

Ha már a hősöknél tartunk, jöjjön talán a leghíresebb, Pókember. **A Spider-Man 3** egyelőre igen kezdetleges állapotban lévő project, a játék ugyanis a hármas számú mozifilmmel egy időben, azaz 2007 májusában érkezik majd, rengeteg idejük van még csiszolni, fejleszteni. A játékmenet mibenlétét homály fedi, hogy vajon a második epizód „GTA-stílusát" örökli, avagy egy akciódúsabb harmadik epizódod kapunk, nem tudni. A show alatt csupán egy techdemót mutogattak a játékból – semmi meglepőre nem kell számítani, egy remekül és részletes pókember reklámozta a nextgen erejét. Köszönjük szépen, de mi a háttérre, és a játékmenetre is kíváncsiak volnánk.

A különleges (zenei alapokra építő, gitárral szállított, ergo elég drága) **Guitar Hero** is megkapja a maga jól megérdemelt folytatását – az előző részhez mellékelt hangszer ezúttal többféle típusú gitár szerepét képes lesz betölteni, a zenei paletta szépen bővül, csinosodik, a funkcionális megjelenítésen nem akarnak változni – akinek eddig bejött ez az érdekes gyöngyszem, az a második epizódot is tűkön ülve várja. Akinek nem: az most legyint, majd szépen továbblapoz.

World Series of Poker: Tournament of Champions néven ennél a cégnél is elérhető lesz egy online póker, garantálva azt a szórakozást, amit a kaszinókban kaphatnál – ezúttal „ingyen". Lapzártakor jött a hír, hogy a játékban saját arcunkat is felhasználhatjuk majd (ez különösen az online partiknál lesz izgalmas), nem is akármilyen módon: a frissen bejelentett X360-as kiegészítő, a szeptember végén megjelenő hivatalos kamera segítségével, mely felhasználási módja természetesen jóval túlmutat ezen az egy játékon, de erről bővebb információkat még nem tudunk közölni.








Dragon Ball Z: Tenkaichi 2


Super Dragon Ball Z


Test Drive: Unlimited

A **Dragon Ball Z : Tenkaichi 2** a régóta futó Dragon Ball játékadaptációk hosszú sorát gyarapítja. Az elmúlt évek során a sorozat egyre fejlettebb és komolyabb formát öltött, egyre több szereplővel, és egyre autentikusabb játékmenettel – a cel-shaded grafika alkalmazása pedig remek ötletnek bizonyult, hisz az eredeti anime szériához hasonlítanak ezáltal a játékok. A részek egyébként folyamatos grafikai fejlődésen estek át – a Tenkaichi 2 ebből a szempontból is a legjobbnak tekinthető. A legújabb epizód PS2 mellett WII-re is bejelentésre került, az utóbbi változat természetesen aktívan használja majd a gép kontrollerét. Több mint száz választható karakter szerepel majd ebben az epizódban, tizenhat, az eredeti sorozatban szereplő helyszínen küzdhetünk majd – két játékos választása esetén a képernyő két részre oszlik, a fejlesztők tehát szakítanak a szokásos versus módokban megszokott megjelenítéssel.

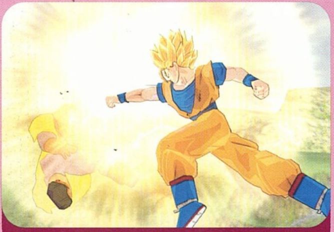
Van egy másik Dragon Ball project is fejlesztés alatt, amely **Super Dragon Ball Z** névre hallgat. A játék fejlesztői felismerték, hogy az eltelt évek során azok a játékosok, akik még a sorozattal kezdtek ismerkedni a verekedős játékokkal, időközben a komolyabb darabokkal is megismerkedtek, ezért célul tűzték ki egy igazi hardcore bunyós játék fejlesztését. A feladat komoly, és egy olyan személyt kértek fel a fejlesztéshez, aki a Street Fighter II mögött álló team atyja – Noritaka Funamizu pedig elvállalta a munkát. A játék nem kínál száznyi karaktert, mindössze tizennyolc elérhető szereplő választható. Ezek azonban egytől-egyig a végletekig ki vannak egyensúlyozva. Az elkezdett hosszabb-rövidebb kombókat egy mozdulattal befejezhetjük (SoulCalibur, valaki?), újakat kezdve, a környezet pusztítható – és természetesen a sorozatban látott helyszínek köszönnek majd vissza – és a karakterek ugyanúgy az égben is küzdhetnek egymás ellen, mint ahogy azt a sorozatban láthattuk. Kíváncsian várjuk, milyen sikerrel valósítják meg a sorozat berobbantását a hardcore verekedős játékok panteonjába – az SC, DoA, Tekken triumvirátus trónja nem feltétlenül van veszélyben, de azért érdemes lesz odafigyelni a fejlesztésbe.

A Test Drive sorozat még az ősidőkben indult útjára, és az első darabok még a Need For Speed szériánál is sokkal minőségibb szórakozást nyújtottak. Az eltelt évtizedben sajnos sokat esett a sorozat népszerűsége, és az általa nyújtott minőségi színvonal is. Az Eden Studios nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy visszaszerezze a sorozat elvesztett erényeit. Az új játék **Test Drive: Unlimited** címre hallgat (és mellesleg az E3 előtt vált elérhetővé a demója az Xbox Live Marketplace-en.), és licencelt autók volánjai mögé ülhetünk, hogy Hawaii-on teljesen szabad utakon száguldozhassunk. A játék grafikája nem olyan színekkel erősen telített stílusú, mint például a Project Gotham Racing 3-ban látottak, hanem egy jóval békésebb színvilágot nyújt majd nekünk – kifejezetten impresszív autókkal, látványos és részletekben gazdag helyszínekkel. A játék legerősebb része természetesen a folyamatos online versengésben rejlik, párhuzamosan folyó versengésekkel – sokan el is nevezték őkelmét MMOR-nek (masszívan multiplayer online racer), kíváncsian várjuk, milyen sikerrel valósítják meg ezt az elképzelést a gyakorlatban. A játék az X360-as verzió mellett érkezik majd PC-re, PS2-re és PSP-re is, abszolút multiplatform fejlesztésről van tehát szó. Reméljük, hogy sikerrel járnak a fejlesztők, hogy ismét egy jól csengő névként köszönthessük a Test Drive-ot.

Egy másik ősrégi sorozat is feltámadóban van, ezúttal az **Alone in the Dark** legújabb részéről van szó. (Már sokszor, sok helyütt le lett írva, hogy a sorozat harmadik része annyira megtetszett Shinji Mikaminak, hogy ihletettségében a játék fontosabb elemeit felhasználva saját szériát – egy Resident Evil névre hallgatót – kreált). A játék a nextgen konzolokat (azon belül is a PS3/X360 duót) és a PC-ket célozza majd be, a készítők szándéka szerint ismét komoly rettegésre számíthatnak azok, akik kezükbe veszik az anyagot.

Még mindig Edward Carnby a főszereplő, aki ismételten egy paranormális eset kivizsgálására adja a fejét. A játék két nézetet – egy külső szemszögűt, és egy belső perspektívájút – kínál, melyek között a váltás a dolgok jelenlegi állása szerint a játékra lesz bízva: ha úgy adódik, a hangulatosabb FPS nézetre vált, ha pedig a külső nézet az előnyösebb, abban folytatjuk utunkat. A grafika is rengeteget fejlődött, mivel főként éjjel kell mozgolódnunk, a legnagyobb hangsúly a fények és az árnyékok megvalósítására helyezték: egyenlőre sikerrel, azt kell mondjuk. A másik fontos elem a különböző anyagok, mint például a füst, köd szép megjelenítése, ezek is remek hangulati elemnek számítanak. A fejlesztők másik célkitűzése az, hogy a környezetet sokkalta interaktívabbá tegyék, ezáltal jóval több lehetőséget adnának a játékos kezébe. Eltűntek emellett a zárt terek, a szabad és nyitott helyszín (New York, Central Park) egy egészen más hangulatot áraszt magából – másképp lesz majd tehát félelmetes ez az új epizód. Mert hogy rettegni fogunk, abban nem kételkedünk – csak győzzük kivárni az egyelőre dátum nélküli megjelenésig.

A Paradigm Entertainment új, PSP-re érkező fejlesztése a **Battlezone**. A nem túl fantáziadús cím pár pillanat gondolkodás után a múltba kísér vissza minket – a klasszikus, vektorgrafikát használó játék igazi őskövület, de szép emlékeket idéz a kellően idős olvasóink fejében is. Erre a rétegre számítanak a fejlesztők, akik

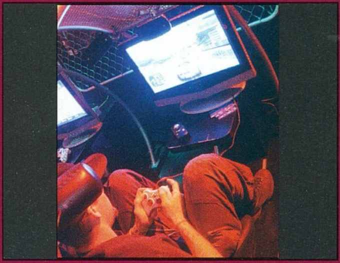

Dragon Ball Z: Tenkaichi 2



Super Dragon Ball Z


Test Drive: Unlimited









Alone in the Dark



Battlezone



Earthworm Jim

ezt a játékot pofozgatták olyan szintre, hogy az 2006-ban is eladható legyen. A novemberi megjelenésű játékban a hangsúly a multiplayer csatározáson van, annak azonban, aki nem rendelkezik eme lehetőséggel, szabadon konfigurálható és módosítgatható mesterséges intelligencia áll rendelkezésére.

A megjelenítés szép, külön kiemelnénk a robbanásokat és egyéb effektusokat, de természetesen nem műveltek csodát a kis hordozható géppel, erre nem is számított senki.

A tankunk is bizonyos szinten módosítható lesz, tehát lehetőségünk lesz az optimalizált gépünkkel megmutatni a világ túloldalán csücsülő ellenfelünknek, hogy miért is vagyunk olyan jók – a játék remekül teljesíteni látszik a kitűzött célt, ami nem más, mint: vegytiszta akció szállítása, egy adag nosztalgiával nyakon öntve.

A Dungeons and Dragons névre hallgató szerepjáték rendszer minden bizonnyal a legismertebb a világon – az Atari pedig nem ül a babérjain, és két játékkal is készült a show-ra. Az egyikkel most a lap hasábjain nem foglalkoznánk túl sokat – a Neverwinter Nights 2 bár minden bizonnyal egy nagyon ígéretes darab (az első epizódhoz még ma is készítenek kalandmodulokat és bővítéseket a lelkes PC-sek), de sajnos nincs rá túl sok esély, hogy jelenlegi formájában konzolokon is tiszteletét tegye.

A másik játék viszont nagyon is érkezik konzolokra, azon belül is a Sony kézi konzoljára – a PSP-t becélzó **Dungeons & Dragons Tactics** szakít az eddig konzolgépekre szánt „hentelős" koncepciótól, ezúttal egy remekbeszabottnak ígérkező körökre osztott stratégiai játékról van szó. Az egész project a D&D 3.5 rendszerét használja, érdekesség hogy ezúttal a pszcionisták (mentális erejüket aktívan használó, tárgyakat lebegtető, akaratokat megtörő kollégák) is helyet kaptak a választható karakterek között, ami nagyszerű hír – őket a legtöbb játékban hanyagolták, pont különleges képességeik következményeképpen. A játék során négyzetrácsokra osztott labirintusokban kell mászkálnunk, jól átlátható harci rendszer segítségével kell megszabadulnunk az összes utunkba akadó monszterrel – tehetjük mindezt a gép Wi-Fi képességei segítségével akár több játékos segítségével, co-operatív módban játszva tehát. Jellemünktől függően bónusz küldetések válnak elérhetővé – érdemes lesz tehát többször, különféle hozzáállású karakterek segítségével végigszaladni a játékon. Nem szóltunk még a grafikáról, a „jobb nem megbolygatni" elvet követve, a jelenlegi formájában a legnagyobb jóindulattal is ocsmányak nevezhető megjelenés elég kiábrándító eleme a játéknak. Reméljük, még rengeteget csiszolnak rajta, hogy legalább elviselhető szintre hozzák. A megjelenés valamikor télen lesz esedékes.

Az Atari egy régen elfeledett hőst kíván visszahozni a porondra – ez a „hős" pedig nem más, mint **Earthworm Jim**. A szkafanderbe öltözött kukac eddig is remek kalandokban szerepelt (először SNES/MD/PC platformokon, majd az őket követő gépeken is), és most egy hosszabb szünet után tér vissza – egyelőre konkrét címek bejelentése nélkül. Ami biztos: a cég online hancúrozást és handheld inkarnációkat ígér – reméljük, hogy az utóbbi a jól bevált két dimenziós játékmenetet és megjelenítést használja majd. Írni fogunk a játékról, amint valami kézzel fogható információ kerül napvilágra.

Nemcsak a Nintendogs kap PSP-s „konkurenciát", hanem a Wario Ware is: a **Hot Pxl** névre hallgató fejlesztés rövid minijátékok százait (hogy nagyon pontosak legyünk: 200 darabot) kívánja majd tető alá hozni. A körítést egy híres podcaster, „Djon" szolgáltatja majd, a játék történetes módjában az ő szövegelése köti majd össze a különféle minijátékokat (mely játékok két módozatban – szabadon választható „theater", és kötött sorrendben végrehajtandó „playlist" – lesznek elérhetőek). A cég erősen gondolkozik az online tartalombővítés koncepcióján, kérdéses hogy ez mennyire nyújtja majd ki a játék élettartamát. A szettek végén főellenfelekkel kell megküzdenünk, ami már nem 5 másodperces szórakozás – retro stílusú árkád játékokban kell helytállnunk eme bossfightok során. A minijátékok grafikája érdekes elegye a realista megjelenésnek, és a stílusosan torzított cel-shaded elemeknek – nem néz ki rosszul a darab, annyi szent. Érdekes koncepció, meglátjuk mi sül ki belőle.

A nálunk is nagy sikerrel vetített Totally Spies (mely elsősorban a 9-12 éves korosztályt célozta be) egyenlőre minden egyéb információ nélküli újabb játékadaptációt kap, a **Totally Spies! 2** munkacímre hallgató projectről csak annyit tudni, hogy Nintendo DS konzolra érkezik, és idén novemberben már a boltok polcain lesz. Nem hinnénk, hogy ez a game fogja megváltani a játékipart – ráadásul a DS jó erőben lévő gép, remek játékok fognak érkezni rá e nélkül is. De mindegy – akit érint, az már úgyis félretette a zsebpénzét erre a projectre, hogy ismét a három kémhölgy irányítását vegye át, és különböző gonosztevők világuralmi tervét akadályozza meg két nagybevásárlás között.

Végül pedig következzen az **Arthur and the Minimoys** – a fantasy környezetbe helyezett akciójáték főszereplői tündérek, a projecthez néhány iszonyatosan gyönyörű artworköt készítettek, tehát komoly elképzelés húzódik meg a fejlesztés mögött. A puzzle elemekkel gazdagított abszolút multiplatform (PS2/PSP/PC/DS/GBA) fejlesztésből még szép játék cseperedhet, de nem akarunk előre inni a medve bőrére, így inkább várunk – jövő év januárjáig.



Alone in the Dark



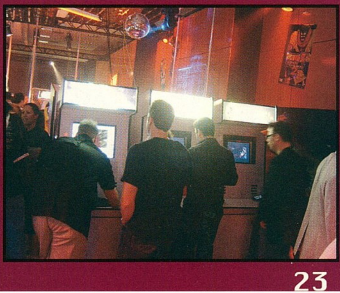
Dungeons & Dragons Tactics



Hot Pxl



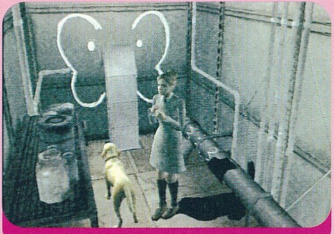




Altus



Persona 3


Rule of Rose



Contact

Az **Atlus** egy roppant érdekes fejlesztésekkel rendelkező cég, napjaink egyik legizgalmasabb (...és legeredetibb) JRPG-szériája, a *Shin Megami Tensei* is hozzájuk tartozik, így fokozott figyelemmel kísérjük minden bejelentésüket. Nézzük tehát.

Elsőként máris itt van a **Persona 3** (PS2), amelyben „hőseink" nem adták fel valódi életüket, és amellett, hogy okkult kalandokban van részük, és éjjelenként démonokat idéznek (ráadásul teszik ezt roppant érdekes módon – amennyiben a saját fejemhez szögezett fegyver elsütése érdekesnek számít). A játékmenet sem hasonlít a klasszikus japáni szerepjátékokhoz: bár körökre osztott a harc, csapattársainkat nem irányíthatjuk közvetlenül, mindössze egy irányvonalat szabhatunk meg cselekedeteik számára. Ráadásul a különféle terepeket maguk is felderíthetik, így az apróbb elágazásoknak nem kell személyesen utánajárnunk, elég ha csak kiadjuk a megfelelő parancsot. A harc alatt vokállal megtámogatott pörgős j-pop és j-rock slágerek szólnak, a történet megfelelő részeinél előtör a misztikus zene – a hangulat tehát kiválónak ígérkezik. A játék július tizenharmadikán jelenik meg Japánban – nekünk még várnunk kell a darabra. Hogy meddig, azt még senki sem tudja. **[Most már szinte biztos, hogy lesz belőle angol verzió. Remek! – liquid]**

Az előzőleg már említett új Shin Megami Tensei epizód (PS2) (avagy angol nevén a kissé sótlan **Devil Summoner**) is kiállításra került – ez már lokalizált, angolul kommunikáló változat volt. Beszélő fekete macskák, kimonóba öltözött hölgyek, tömeg közepén megidézett embereket kínzó démon – csak a szokásos őrület, nem kell tehát senkinek csalódnia, aki elvont és misztikus játékkal akar majd játszani. Ami a grafikát illeti, az előző rész bizarr képregényes stílusát örökölte a darab, de most azt kell mondjuk, hogy a cel-shading sokkal ötletesebb és szebb választás lett volna. No de mindegy, a hangulat kellőképpen elborult lesz ahhoz, hogy ne a hiányosságokra figyeljünk. A játék valamikor télen érkezik meg felénk, és mi a Perszónához hasonlóan: nagyon várjuk.

Imádjuk az Atlust. Főleg a most következő darab miatt – a **Rule of Rose** (PS2) japánban már jó ideje megjelent, de a cég nemrég jelentette be, hogy a játékot a japán területeken kívül is megjelentetik. A történet egy fiatal arisztokrata leányzó, és egy társadalom által kirekesztett különc titkos társaság összetűzéséről szól. Mondanunk sem kell, hogy mi lennénk azok, akik kevesebb sansszal indulunk a győzelem felé, így számunkra „csupán" a túlélés lesz a cél. A játék 50 percnyi pre-renderelt animációval és Yutaka Minobe zenéivel (Skies of Arcadia, Panzer Dragoon Saga) érkezik: oda kell majd figyelni rá.

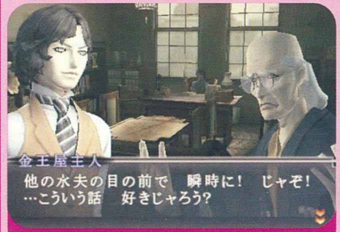
A negyedik PS2 project az Irem fejlesztése – **Steambot Chronicles** azon szerepjátékok közé tartozik, ahol nem a szereplőkkel kell harcolnunk, hanem az általuk összerakott és fejlesztett robottal. A játék cel-shaded megjelenítést használ, elmosott színekkel, aranyos rajzfilmes hatást elérve. A játék az E3 utáni hetekben jelent meg a tengerentúlon, a közepesnél valamivel jobb értékeléseket elérve.

Nintendo DS három játékot kap, nézzük őket szép sorban. Aranyos és roppant stílusos megjelenítésével azonnal a szívünkbe lopta magát a **Touch Detective**, ahol egy fiatal lánykával kell különféle hétköznapinak tűnő bűntényeket megoldani, az érintőképernyő aktív használatával. A második darab a **Deep Labirynth** névre hallgató szerepjáték, ahol főhősünk véletlenek egész sora következtében egy olyan helyre kerül, ahol az emberi emlékezet minden momentuma tárolva van – ezen a helyen kell túlélnünk, és ezt harcok mellett különféle fejtörők megoldásával érhetjük majd el.

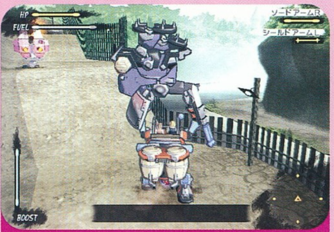
A harmadik játék egy különös project, **Contact** névre hallgat, és az a Grasshopper fejleszti, akiknek többek között a Killer 7-et is köszönhetjük. A játék egy klasszikus szerepjáték, aranyos megjelenítéssel, az érdekesség a különféle öltözetek (melyek mind-mind más képességeket nyújtanak nekünk, amíg viseljük őket) használatának lehetősége, plusz hősünk mágikus repertoárja különféle trükkökkel bővül az idők során, melyek aktív használatára lesz szükségünk ahhoz, hogy továbbhaladjunk a történetben (és hogy elérjük az elszórt rejtett bónuszokat, természetesen). A játék története elég könnyedén indul, de idővel ez is komolyra és misztikusra – mi több, elborultra vált, a készítők ígéretei alapján. Mi pedig szépen hiszünk is nekik. Az európai megjelenés valamikor ősszel lesz esedékes – addig fogtok még találkozni a programmal.

A Nintendo Wii egy bejelentett programmal élvez támogatást, ez pedig a DS-en már bizonyított **Trauma Center** folytatása, a **Second Opinion**. A játék grafikája – bár egy funkcionális dologról beszélünk – mégis szépnek mondható, míg minden, amit DS-en végrehajthattunk a betegeinken, ezúttal is elérhető lesz, új eszközökkel , és fejtörőkkel bővülve. A játék a handheld konzolon szép köröket futott, azok akik akkor megvásárolták, talán érdekeltek lesznek a Wii változat megkaparintásában is.

A GBA felhozatal is viszonylag erős lett, a **Super Robot Taisen: Original Generation** tuningolható és átalakítható robotokat nyújt, melyeket akár más játékosok fémszörnyeivel is összeereszthetjük. A Battle B-Daman a hazánkban is futó – fiatalok körében viszonylag népszerű- animén alapul, szintén összeereszthető szörnyekkel. Nincs mit tenni, a gép életciklusának végén már nem lesz semmi meglepő bejelentés. Végül az **Yggdra Union** következik, amely a kötelező „kártyákkal esünk egymásnak" játékmenetre alapul, a Sting csapat fejlesztése viszont legalább mutat valami egyediséget – elképesztően coolos karakterek szerepelnek ebben a télen megjelenő stratégia / szerepjáték hibridben.



Devil Summoner

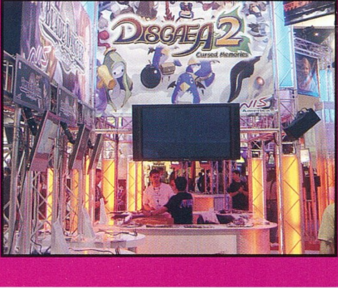


Steambot Chronicles



Yggdra Union







576 Konzol AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi 576 KByte boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

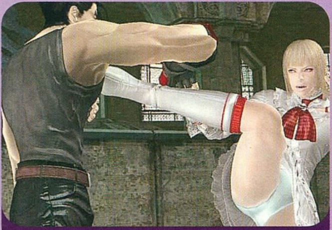
Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

Namco


Tekken 6



Gundam: Mobile Suit



Xenosaga III: Also sprach Zarathustra

Kétségtelen, hogy a világ egyik leghíresebb verekedős szériája a Tekken, a tavalyi show alatt mutatott Jin olyan bámulatos részletességgel volt kidolgozva, hogy a fanok megrészegülten válták az új infómorzsákat. Nos, a cég nem volt rest, és először a Sony konferencián láthattunk egy rövidke trailert az új epizódból, a **Tekken 6**-ból. Ezt nevezik hidegzuhanynak, a mutatott grafika nem lépett túl a PS2-es epizódok által nyújtott vizuális színvonalnál. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztés igen korai stádiumában tartanak, és hogy muszáj volt kivinniük a játékot a show-ra, de ez így ebben a formájában édeskevés. Nagyon reméljük hogy a TGS-re összekapják magukat a fiúk. A mozgóképben egyébként egy olyan szereplő is feltűnt (Lili), akiről két-három sorral lentebb beszámolunk.

Jöjjön tehát a másik Tekken, a **Tekken: Dark Resurrection**. Az eredetileg játéktermekben útjára indult fejlesztés most a Sony hordozható masináját célozza be – egy tuningolt Tekken 5-öt ajánlva hordozható verzióban. Hogy mivel több ez, mint az


Tekken: Dark Resurrection


Gundam: One Year War



.hack// G.U. Vol.1: Rebirth

asztali változat? Két új karakter jelent meg a fronton: a 17 éves Lili, egy milliomos csemetéje, aki ráébred arra, hogy az utcai harc remek elfoglaltság(?), és miután belekóstolt eme tiltott élvezetbe, már nem akar leszokni róla – a másikuk pedig egy hivatásos orosz katona, Dragunov, aki komoly megbízatással érkezett a tornára. Ennyit az új karakterekről, ami meglepő hogy a játék szinte egy az egyben hozza a nagy testvér grafikai színvonalát, és minden, a Tekken 5 esetén elérhető játékmódot tartalmazza a hordozható változat, akik tehát egy jó verekedős játékra várnak, a Dark Resurrection nyári megjelenésekor már rohamozhatják is meg a boltokat.

A Ridge Racer 6 az Xbox 360 kezdőkínálatának egy remek darabja volt (és még most is az), de senki nem gondolta, hogy a Namco nem fog semmivel szolgálni a Playstation 3 rajtjára. Az ominózus nyitócím a **Ridge Racer 7** lesz. A játék tartalmazza természetesen a nitrózás lehetőségét, de újdonságként hathat az optikai tuning lehetősége, és a komoly, egyszerre tizennégy játékost támogató online játszható multiplayer módozat is kiváló izgalmakat ígér. A vizuális tartalommal nem lesz probléma (apropó vizualitás, a játékban ismét Reiko Nakagase kisasszony lesz virtuális idegenvezetőnk a menükben való kalandozásainkkor, tessék szépen örvendezni). A fejlesztők nem az Xbox 360-as verzió motorját használják, hanem egy teljesen új, a PS3 képességeihez igazított engine készül – garantált tehát a remek látvány.

Készül egy harmadik PS3 játék is, mely a **Gundam: Mobile Suit** névre hallgat. A játék valószínűleg marad a jól bevált „feldolgozzuk az egy éves háborút, abból nem lehet baj” hozzáállásnál, tehát senkinek nem kell attól tartania, hogy akár a Wing, akár a Seed gundamjei belekerülnének a képbe. Ha már ennél a sorozatnál tartunk, jöjjön az egyik legnagyobb csalódás, az Xbox 360-as Gundam: One Year War – az első bejelentéskor még izgalmasan hangzott, hogy egy online lövöldében kell majd helytállnunk, fejleszthető és díszíthető mechjeink segítségével. Aztán jöttek az első képek, és a '90-es évek végét idéző grafika a kellemes nosztalgián túl semmi izgalmat nem ad, ezt így ebben a formában a multiplayer sem menti majd meg az enyészettől. Kár érte. A harmadik nextgen konzol, a Wii sem marad ki a szórásból, bejelentés szintjén tudhattuk meg, hogy készülőben van egy „Mobile Suit Gundam” munkacímre hallgató játék, egyelőre semmit nem tudni erről a projectről.

Volt egyszer egy Frame City Killer – a Namco Unreal 3.0-s technológiáját használó fejlesztése valamikor még X360 nyitócím szeretett volna lenni, aztán csak csúszott és csúszott, jöttek a rondábbnál-rondább képek, és… az E3 alkalmából a cég bejelentette, hogy leállították a projektet. Mindenkinek jobb lesz így…

Nézzük inkább a létező és remek erőben lévő fejlesztéseket. Elsőként itt van a **Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra**. A vallási és filozófiai mondanivalóval erősen túlfűtött széria második része nem nevezhető éppen sikeresnek, a fejlesztőcsapat is megfogyatkozott, a történet azonban nem maradhat lezáratlan – elvileg e célt hivatott szolgálni a harmadik epizód. A játék amerikai megjelenése garantált, az európai kontinens elérése azonban még kétséges. Kár lenne a játékért, mert a látottak alapján a grafika még szebb lett, a PS2 képességeit maximálisan kihasználja, és a készítők elmondás szerint a játékidő sem lesz nyúlfarknyi. A történet ezúttal egy T-elos névre hallgató fegyver körül bonyolódik, aki még KOS-MOS-nál is erősebb, és ezt a tényt nem győzi lépten-nyomon hangoztatni. A konfliktus elrendezése természetesen a játékos dolga lesz – valamikor télen.

Ha már szerepjátékokról van szó, jöjjön a show alatt játszható formában jelen lévő **.hack// G.U. Vol.1: Rebirth**. A játék a népszerű .hack franchise második hullámának képviselője, ehhez is tartozik egy anime széria, mely jelen esetben Roots névre hallgat. A játék története 7 évvel az előzőek után játszódik, a The World újjáépült, mindenki boldog – főhősünk, Haseo azonban (remek player-killer hírneve ellenére) csúnyán kikap egy őrült játékostól, aki nagyon emlékeztet valakire… valakire, aki régen hatalmas galibákat okozott minden játékos számára. A látottak alapján a stílus legalább két kategóriával komolyabb, mint az eddigi részek során, dark hangulat árad a világból, a karakterekből – mindezt tetézi hogy a cel-shading technológia alkalmazása eszméletlen profira sikeredett. A sorozat ezúttal 3 részes lesz, minden rész legalább kétszer olyan hosszú játékidővel bír majd, mint az első Hack sorozat epizódjai. Mivel az első epizód Japánban már megjelent, a különböző internetes források igyekeztek kiemelni az előzőeknél is komolyabb zenei aláfestést. Nagyon várjuk a játékot, mert az egyik legígéretesebb darab a PS2 kései szerepjátékai között.

Haladjunk tovább ezen a vonalon, következzen egy régi ismerős, a Tales sorozat legújabb tagja – a **Tales of Abyss**. Az E3 első napján a cég közzétett egy remek és sokat mutató videót, melyben egy kevéske átvezető jelenet mellett egész harcok lefolyását vehettük szemügyre, továbbá a játék mászkálós részének megjelenítését is megfigyelhettük. Az első konklúziók a következők: a játék még mindig real-time harcokkal operál, ahol az egyik szereplőnket közvetlen módon irányítjuk, a többiek pedig egy előre beállított minta alapján hajtják végre cselekedeteiket. Ennek megvan az előnye, ami a pörgős játékmenetet jelenti, viszont többször is előfordult, hogy egy speciális támadás vagy varázslat a semmit célozta meg, akár komoly hátrányba hozva ezzel a játékost. Oda kell tehát majd figyelni, főleg, hogy ez az epizód teljesen három dimenziós, a harcokat is beleértve. A játékot egyébként a Symphonia fejlesztői készítik, az Abyss erősen emlékeztet is a sokak által legjobb Tales-nek tartott epizódra. A grafika ki-



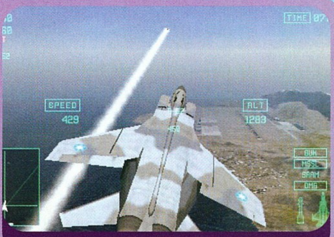





Tales of Abyss



Naruto: Ultimate Ninja



Ace Combat X: Skies of Deception

elégítő, bár azt bátran kijelenthetjük, hogy a mostanság megjelent és a PS2 képességeinek határát feszegető játékok sokkal szebbek ennél az új játéknál. Nem baj, a sorozat előnye még mindig a történetben rejlik, főhősünk egy nagyúr emlékezetkiesésben szenvedő fia, aki szép lassan visszanyeri kellemesnek korántsem mondott emlékeit – ezen folyamat természetesen azzal jár, hogy új barátokat és ellenséget szerzünk majd magunknak. Ez az epizód pedig végre eljut hozzánk is (és az egyik szereplő beszédét meghallva a legendás Koyasu Takehito hangját véltük felfedezni – aminek annak rendje és módja szerint megörültünk!).

Jöjjenek az anime adaptációk – sok lesz belőlük. Kezdjük a sort az **Eureka Seven – Vol. 1: The New Wave** névre hallgató mechás akciójátékkal, mely játszható formában volt jelen a show alatt. Aki felkészületlenül próbálta ki a darabot, igen komoly sokkhatásokat élhetett meg – főszereplőnk karcsú robotjában ülve légdeszkázott, több száz méteres magasságokban trükköket végrehajtva. Ellenfeleink is jól elszórakoztak ez alatt az idő aktuális átiratait. A Wii-t becélzó **One Piece: Unlimited Adventure** inkább tűnt egy felpiszkált Cube címnek. A probléma csupán az volt vele, hogy az irányítás nem mozdulatokhoz, hanem ugyanúgy gombokhoz kötött – talán nem volt elég idejük a fejlesztőknek egy szabad rendszert megírni a játékhoz, mindenesetre ez így ebben a formában szintén kevés lesz – bár a rajongók minden bizonnyal ezt a változatot is megvásárolják majd.

Jön az **IGPX** névre hallgató „versenyzős-harcolós" program, mely a jelenleg szép köröket futó Cartoon Networkön futó sorozat történéseit veszi majd alapul – a játékban robotjainkkal különböző formációkba állhatunk fel, melyekkel hatékonyabban harcolhatunk antagonistáink ellen. Ismételnem kell magam: a sorozat kedvelői bizonyára látnak ebben a gyengén megvalósított vérszegény versenyzésben valami fantáziát, sajnos nekünk nem sikerült fellelkesülnünk.

A Namco volt az a cég, amelyik a legerősebben támogatta a Playstation Portable-t, több komoly projecttel is készültek az E3-

Szintén PSP-s project a **The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch**, egy a mostanság viszonylag nagy mennyiségben szivárgó „akció-RPG" játékok közül. Itt remek rajzolt grafikával találkozhatunk, a darab különlegessége az intelligens (tudja például ,hogy mikor kell futásnak eredni, vagy gyilkos csapást megereszteni) mesterséges intelligencia, és hogy nem véletlenszerű harcokkal operál: az összes ellenfél látszik a játéktéren. Ha nem rontanak el benne valamit, akkor végre egy izgalmas szerepjátékkal gazdagodik a PSP játékkínálata – minden esély megvan rá. Szintén amerikába érkezik, oda viszont már június hónap végén.

Mindkét kurrens Playstation konzolra érkezik a **Fast and Furious** címre hallgató utcai autóverseny. Ha ismerősnek hangzik a név, nem véletlenül: a nálunk „Halálos iramban" kódnéven futó móka elég híres darab – még ha nem is a minősége révén. Nem számít, a lényeg a következő: Tokyo Drift néven fog nyáron érkezni az újabb film (mely alcímmel a játék adaptációk NEM



Eureka Seven – Vol. 1: The New Wave


One Piece: Unlimited Adventure


Fast and Furious

alatt, kétségtelenül. Majd földet értünk és a robot egy sebesen mozgó járművé alakult, folyamatosan kombózva. Érdekes koncepció, bár nem hinném hogy a sorozat rajongóin kívül bárkit is megérintene, sokkal jobb meches játékok szerepeltek a show alatt. Egyébként a megjelenítéssel nem volt probléma, a háttér és a környezet nem túl részletes, de az effektek és a robotok részletessége talán kárpótol minket ezért a hiányosságért.

Következő anime-átiratunk a **Naruto: Ultimate Ninja**. A szőke ninja kalandjai elképesztő mértékben sikeresek – a manga szerzője, Kishimoto sensei le sem tagadta, hogy a Dragon Ball volt a fő inspirációs forrás, ennek megfelelően szereplők és speciális képességeik egész hada várja, hogy játék formájába öntsék. Ezúttal is lesz több mint 14 választható karakter, melyek a játéktér két részén – előtér és háttér – küzdenek egymás ellen, az összes híresebb skill (igen, természetesen használható lesz a Rasengan és a Chidori) is helyt kap a PlayStation 2 exkluzív játékban. Az amerikai megjelenés június 27-e.

Ha már egy Shounen Jumpos széria került terítékre, akkor itt egy újabb: a One Piece talán az egyik legnagyobb siker a heti megjelenésű magazinban – a Bandai több gépre is kihozta az ra. Kezdjük talán a földön, vagyis vegyük szemügyre a motoros szimulátort, a **MotoGP**-t. A játék egyaránt tartalmaz majd komoly bajnokságot, arcade üzemmódot, és nyolc játékost egyidejűleg kiszolgáló multiplayer móduszt is. Játszható verzióban ugyan nem volt kint a show alatt, így csupán a hivatalos trailer és bejelentést követő infók maradtak nekünk – lépjünk hát tovább, egy jóval előrehaladottabb állapotban lévő project felé.

Az **Ace Combat X: Skies of Deception** (a cím nem végleges) játszható verzióban volt jelen a Namco standjánál, és érdekes információk is befutottak róla, nézzük tehát. A handheld verzió nem lesz annyira sztori-orientált, mint nagygépes testvérei. A pályák úgy lettek felépítve, hogy bizonyos épületek / egységek megsemmisítéséből vagy éppen felfedezéséből következnek újabb al-küldetések, tehát amennyiben végigrohanunk a pályákon, bizonyos feladatok létezéséről sem fogunk tudni, így esélytelen a játék teljes kipörgetése. A repülőink valamilyen szinten tuningolhatóak lesznek, egyre komolyabb fegyverzettel láthatjuk majd el gépeinket. Nem esett még szó a játék kinézetéről: első osztályú, emberek, első osztályú. A játék szódával PS2-n is elmenne, de jelenlegi formájában a PSP élvonalába fog tartozni – megérdemelten.

rendelkeznek), amit a Namco Bandai szépen megtámogat egy-egy átirattal. A darabban a 120 licencelt jármű valamelyikébe kell pattannunk, hogy megmutassuk az összes hiénának, hogy mi vagyunk a város császárai – és a versenyzésen kívül nem szabad megfeledni a vizuális és teljesítménybeli tuningról sem. A játék minden változtatásunk után figyelmeztet, hogy a módosításunk éppen milyen hatással van kocsink menettulajdonságaira. Több különböző játékmódban mérhetjük össze erőnket ellenfeleinkkel, melyek közt megtalálható a jól ismert Drift, de vannak olyan érdekességek, mint például a Grip, melyben egy hegy lábánál kezdünk, és a hegytetőre való eljutás lesz a feladatunk. Természetesen ennek a sok játékmódnak és a vizuális tuningnak (melyben kedvelt Namco sorozatokból is helyezhetünk el matricákat autónkra) csak úgy van igazán értelme, hogy a cég készült a multiplayer mókára: PS2 esetében mind az osztott képernyős mód, mind az online valós alternatíva, a PSP verzió pedig támogatja a Wi-Fi vezeték nélküli kapcsolat segítségével kivitelezett meccseket. A játék grafikája remekbeszabottnak ígérkezik, hozza tehát azt a szintet, amitől kezdve könnyedén nevezhetjük látványosnak – és ezt mindkét változatra elmondhatjuk.








Lost Planet: Extreme Condition

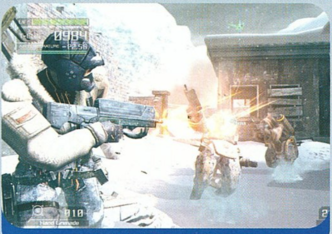

Lost Planet: Extreme Condition


Okami

Az idei **Capcom** kínálat arcpirítóan sovány volt – jól láthatóan minimális erőforrással, csupán a tradíció és a marketing kedvéért vonult ki a szigetországbeli titán, hiszen mutatni gyakorlatilag nem mutatott semmit. Nem volt **Resident Evil 5**, otthon maradt a **Devil May Cry 4** – azon két játék, melyre a leginkább kíváncsi lenne a publikum a következő generációs felhozatalt szemlélve.

Volt ellenben számos új bejelentés, az első és talán legnagyobb meglepetést okozó a **Resident Evil Wii**. Az egyelőre munkacímen futó project egy milliméternyi felületet sem volt hajlandó felfedni magából, a hivatalos közleményben mindössze ez állt: „A Resident Evil franchise egy új darabja, mely kombinálja a tradicionális elemeket a Wii forradalmi irányítási rendszerével”. A Famitsu tippelt: a japán kiadvány egy újabb Gun Survivor epizódot vizionál, mely egybefésüli az első négy epizód történetét és karaktereit. Meglátjuk – ami biztosnak látszik, az egy Resident Evil 5 port lehetőségének kizárása.

X360 fronton erőteljesen belehúztak a fiúk: a **Lost Planet: Extreme Condition** Live-ra is átcibált demója egyértelműen az E3 testközelből kipróbálható legkiválóbb alkotása. A távoli jövőben járunk, a csöppet sem barátságos, kifejezetten rusnya Akridok bolygóján. Amnéziában szenvedő főhős, gyanús csapattársak, szövevényes történet: a lényeg most a játékmenet. Az a játékmenet, ami nem szól másról mint az idegenek tonnaszámra történő lemészárlásáról – és pont ezért jó, hiszen a LP minden eszközt megad arra, hogy alaposan befűtsünk a Starship Troopers-ből kölcsönzött ET hordának. Az elhullott ellenfelek után maradó energiagömbből fedezhető hősünk életereje és minimális védelmet nyújtó pajzsa, plusz ez biztosítja, hogy ne fagyjunk halálra 10 perc után – harcolni tehát muszáj, hisz ez a túlélés kulcsa. A távolsági fegyverek elképesztő erővel pusztítanak, a robbanószerek szintúgy hatékonyak, ráadásul hősünk közelharcban is jártas. Ez még mindig semmi: utunk során egyfajta speciális öltözékbe is belebújhatunk, mely egy mechához hasonlóan komoly tűzerőt és védelmet nyújt: nem beszélve arról, hogy így a nagyobb rondaságok is leteríthetők. Ehhez párosul a látvány, az a makulátlan grafikus kidolgozás, mely legyen lévén szó SD vagy HD TV-ről, olyan magasra helyezi a lécet, melyet majd csak a GoW lesz képes leverni: pazar hölgyek urak, egyszerűen pazar, a Capcom nagyon eltalálta az egészet – kár, hogy még bő 3/4 év van hátra a fejlesztésből.


Lost Planet: Extreme Condition


Dead Rising


God Hand

Immáron sokadik alkalommal, mindig egyre tetszetősebb formában, de kivonult a **Dead Rising**. A tradicionális zombihent találkozik egy beat'muppal: a DR a látottak alapján sikeresen egyesíti az egymáshoz közel álló két stílust. Élőholtakkal teli bevásárlóközpont, szuperhőssé avanzsáló fotóriporter – ezt a képességét pedig kamatoztatja is, amennyiben a megfelelő helyen a megfelelő jelenetet kapja lencsevégre, a fotó kategóriájától függően (drámai, brutális, akciódús, ...) pontot kap, melynek felhasználási módja egyelőre nem tiszta, hiszen a használandó fegyverek nem fejleszthetők azon egyszerű oknál fogva, hogy Frank barátunk azzal püföli a delikvenseket, ami épp a kezébe akad: esernyővel, vascsővel, paddal, újságostáblával vagy épp láncfűrésszel. A Dead Rising kifejezetten szép, főleg annak függvényében, hogy hány szereplő jelenik meg a képernyőn egyszerre (sok) és, hogy hány hektoliternyi vér borítja majd (nagyon soook) be a roppantul díszes terepet – a Capcom kezdi kiismerni az X360 hardverét. Megjelenés még e hónapban, ha a horrorvilág befogadja.

Ennyit a nextgenről, evezzünk hazai vizekre: **Okami**. Az Okami még mindig elképesztő, felemelő látványt nyújt és még mindig annyira várjuk, mint egy éve. A Clover Studio végtelenül egyedi produkciója még mindig elképesztő potenciált rejt magában, a tavalyi E3-hoz képest pedig ha nem is látványos a fejlődés, hosszabb tesztfutam után észrevehető a különbség: mivel Japánban már bő másfél-két hónapja megjelent, így gyakorlatilag egy végleges közeli, csupán a fordítás átnézését igénylő verzió vírított a Capcom standjánál. A kalligráfia és a festőművészet körül bonyolódó játékmenet jól érezhetően finomodott: a gerincet képező ecsetvonások sokkal finomabban, precízebben kezelhetők, kisebb az irányítóból adódó holttér. A grafikus körítés még mindig mesés, az egyedi vizuális világ már bejelentésekor ámulatba ejtett minket – csak jelenne már meg végre!

A Clover Studio a két végén égeti a gyertyát, a fentebb taglalt Okami mellett a **God Hand**et is dédelgetik. A Resident Evil és a Devil May Cry veterán fejlesztőiből alakult sejt egy egészen sajátságos akciójáték, mely már elképesztően stílusos trailerével belopta magát a szívünkbe. A három perces animációban a játék szereplői táncolnak, néha bevillan egy-egy hosszabb jelenetsor a püfölésből, miközben az alábbi dalszöveg szól – „a játék nehéz / nagyon nehéz / rengetegszer el fogsz patkolni / de megéri”. Helytálló – a God Hand klasszikus, Final Fight nyomvonalon haladó beat'mup, az ellenfelek









Street Fighter Alpha Anthology



Power Stone Collection



Mega Man ZX

masszív tömegéből kell kiverni bélrendszerük tartalmát, ütésekkel, rúgásokkal, speciális chi támadásokkal, egyebekkel: az egésznek a manga sílusjegyeit magán viselő környezet és ellenfelek adnak speciális ízt, hiszen a lepofozandó lények elsősorban démonok, agyaras és egyéb szerves rondaságok. A God Hand csúnya – sajnos néhol kifejezetten fájdalmas látványt produkál, a szögletes épületek, semmiből elő-, majd eltűnő ellenfelek nem képezik a vizualitás csúcsát, de ha minden jól megy, az év végi megjelenésig még lehet rajta segíteni – mielőtt elfelejtenénk, a GH PS2 exkluzív.

Újabb Capcom klasszik kompozíció, szintén PS2-re: a **Street Fighter Alpha Anthology** egyetlen lemezre préselve tartalmazza az Alpha, Alpha 2, Alpha 2 Gold, Alpha 3 és a Pocket Fighter vonulatot – mindezt árkád perfekt megvalósításban, változtatások nélkül, a retrofanatikusok legnagyobb örömére. Az összeállítás kiváló, a megvalósítás kissé csorba: a Pocket Fighter valahogy kilóg a sorból, a többiből pedig kimaradt az online opció. Ettől függetlenül persze várjuk – a lap megjelenésekor elméletileg már leemelhető a polcról.

Portábilis szörnyirtás – a PSP-t megcélzó **Monster Hunter Freedom** a hazánkban is nagy népszerűségnek örvendő PS2-es nagytestvér egyenes ágú leszármazottja. Multiplayer orientált játék lévén a handheld változat is erre helyezi a hangsúlyt, a Capcom standjánál maximálisan négy játékos verődhetett egy csapatba, hogy közös erővel lepofozzák a varázslatos vidék hatalmas, erőtől duzzadó lényeit. A portolás során gyakorlatilag semmi sem változott, a masszív, szabadon bejárható terep maradt, az elsődleges feladat még mindig a trófeagyűjtés, a Monster Hunter pedig még mindig bődületesen szép, különösen a gép elképesztő kijelzőjének hála. Ha minden igaz, ezúttal kishazánkban is, már május 12-én megvásárolható lesz.



Monster Hunter Freedom



Ultimate Ghosts'n Goblins



Justice for All

Szintén PSP, szintúgy kollekció: a **Power Stone Collection** a két kiváló Dreamcast beat'mupot pakolja egy csomagba, ráadásul abból is mindjárt az eredeti és az árkád változatot. Játékmenetbeli változás nem történt, a Power Stone első és második epizódja még mindig tetszetős, erős anime / manga stílusjegyeket magáénak tudható arénaharc, felkapható és az ellenfélhez hozzávágható berendezési tárgyakkal, látványos speciális effektusokkal, tucatnyi, eltérő képességekkel rendelkező karakterrel és egy napjainkban is helytálló grafikus körítéssel, mely bár PSP-n jelenleg kisebb szaggatással, némi technikai gikszerrel jelenik meg, az év végre datált megjelenésig bőven lesz idő kiköszörülni ezt a csorbát.

Szintúgy ebben a kategóriában rajtol az **Ultimate Ghosts'n Goblins**, mely már nem fest ennyire rózsásan: a klasszikus játékmenet ugyan megtartotta, de a látványvilág átköltözött a harmadik dimenzióba, kihasítva ezzel egy jelentős darabot az eredeti stílusos külsejéből és pazar összhatásából. Ettől függetlenül mindenképp érdemes egy pillantást vetni rá, hiszen a szíve mélyén vérbeli Ghost's n Goblins, csak kicsit rút külsőt vett fel. Szeptember, PSP.

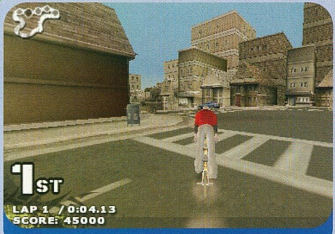
Jön az új Megaman: a **Mega Man ZX** az első valódi, kizárólag DS-re készülő és a sorozatba leginkább illeszkedő mm epizód. A fáma a régi, oldalra scrollozós shooter, a demo verzióban két pálya mutatta be a két főhőst – Aile és Vent egy Girouete Express nevű vállalatnak dolgozik, elsődleges feladatuk veszélyes vegyi anyagok szállítása, de banditák rajtaütést szerveznek és meglépnek a rakománnyal: innentől a páros feladata visszaszerezni a cuccot, mielőtt még rossz kezekbe kerül. A játékmenet gyakorlatilag semmit sem változott, lőj mindent ami él és mozog, haladj a kijárat felé – az irányítás éppen ezért pofonegyszerű, az akció elképesztően gyors, a játék pedig kifejezetten jól fest, viszont... viszont köszönjük, de egyszerűen már annyira érdektelen a széria, hogy ideje lenne új dolgokat kitalálni és nem újból és újból kiadni a régi portékát, csupán más név alatt. DS, valamikor a nyáron, már, ha érdekel valakit.

És végül, zárásképp a handheld kínálat igazi aduásza, az idei esztendő legkiválóbb hordozható játéka, a Nintendo DS jelenlegi legütősebb címe: a **Phoenix Wright** folytatása. A **Justice for All** sajnos legkorábban csak 2007 elején jelenhet meg, így játszható verzióval nem is volt jelen az expón, ellenben egy két perces trailer formájában prezentálta legfőbb újdonságait. Egy év telt el az első rész óta, Phoenix azóta már tapasztalt ügyvéd lett, segítséget még mindig egykori társának testvére, Maya adja, de a szereplőgárda számos új személlyel bővül – először is itt van az elődben porig alázott rivális lánya, Franziska von Karma, valamint Perl Fey: a harmadik Fey leányzó. Utóbbi hölgyemény fiatal kora ellenére rendkívüli segítséget nyújt majd a szövevényes ügyek megoldásában: „Psyche-Lock"-ra keresztelt képességével a poszttraumatikus stresszben szenvedő tanúkból is képe kihúzni az igazságot. Mindent összevetve, ismét egy kiváló, tartalmas és egyedi játéknak nézünk elébe: kár, hogy nem jön előbb! (utóirat – nem hivatalos forrásaink alapján a Capcom már készíti a széria negyedik, immáron DS exkluzív folytatását!).









Dave Mirra BMX Challenge



NRA Gun Club



Camp Lazlo

Crave-ék idén szerény standdal képviseltették magukat az E3 alatt, alig pár címre fókuszálva. Semmi probléma, legalább lehetőségünk volt ezt a pár címet komolyan szemügyre venni.

Elsőként a híres (és elég régóta futó) szériájukra vessünk pár pillantást, a PSP-re becélzó **Dave Mirra BMX Challenge** következzen. A sorozat legutolsó tagja a felesleges és öncélú botrányokkal kísért BMX XXX volt (még az azóta elhalálozott Acclaim zászlaja alatt), amihez végül nem is adta a nevét Dave barátunk, ezúttal tehát egy sokkal konzervatívabb módon elkészített játékhoz van szerencsénk. Ez talán valamivel járhatóbb út. A show alatt kipróbálható verzióban bár a pályák még igen kezdetlegesek és semmitmondóak voltak, de a játék lelke, a trükközés, már erősen tiszteletét tette. Ez az epizód jóval megbocsátóbb, egy hibázás nem jelenti feltétlenül azt, hogy a főhősünk zakózik egyet. Ha kell, a gép magától hagyja abba a trükköt, ha nyilvánvalóvá válik, hogy nem lesz időnk azt befejezni. A végleges játék tizenhét pályát tartalmaz majd (köztük utcai és fedett szakaszok egyaránt megtalálhatóak lesznek), melyeken az általunk szabadon kreált karakterrel szaladhatunk majd végig.

A kötelező póker játék is szerepelt a cégnél, mely a **World Championship Poker: Featuring Howard Lederer – All In** névre hallgat. A játék PSP, PS2 és X360 platformokra érkezik, a két verzió között szignifikáns különbségekkel. A nextgen gépre szállt változat komoly, 64 játékost támogató online módozattal, realisztikus grafikával és igen erőteljes mesterséges intelligenciával szolgál majd a szerencsejátékokra szomjazó játékosoknak. Mindhárom változat elég széleskörű szórakozást kínál, rangrendszerrel, bajnoksággal vagy egyenes kieséses rendszerrel egyaránt szolgálva, a PSP-n természetesen lehetőségünk lesz a Wi-Fi multiplayerre – a megjelenési dátum bejelentése azonban még várat magára.

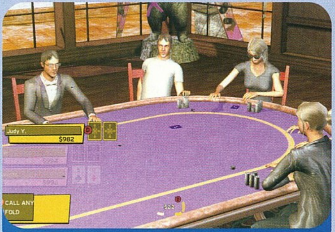
A PS2-re érkező akciójáték, az **NRA Gun Club** a lövészek életébe enged bepillantást, az FPS módban játszható céllövölde során több mint száz akkurátusan modellezett lőfegyverrel tanulhatunk meg pontosan célozni és lőni – a tizenöt challenge teljesítésének lehetősége még talán izgalmasan is hatna, csak van két apró probléma. Az első, hogy a játék grafikája oly kezdetleges, hogy még azoknak is elmegy a kedve a játéktól, akiket esetleg érdekelt volna. A másik „apróság": a virtuális valóságokban nem előny, ha nincs erőszak – az izgalom hiánya azelőtt öl meg egy stuffot, mielőtt az megjelenne, a show alatt mutogatott temérdek FPS sokkal izgalmasabb szórakozást ígért ennél a darabnál, amelyekben ráadásul normális akció szerepel táblák monoton lövöldözése helyett...

Foster's Home for Imaginary Friends címre hallgat a következő jelöltünk, mely egy Cartoon Networkön jelenleg is futó sorozat átirata szeretne lenni. A Gameboy Advance, mint célplatform, egyre kevesebb támogatást élvez, így talán ez motiválta a készítőket – a rajzfilmszerű grafika adott, a játékban Fostert irányítva kell különféle küldetéseket megoldanunk, ugrándoznunk, különféle színes bogyókat gyűjtögetnünk, ellenfeleinket elpusztítanunk – semmi olyan, amit ne láttunk volna már az elmúlt 15 év során több ezerszer. Ettől függetlenül a rajongók bizonyosan megveszik majd, amint megjelenik. Ez az esemény pedig valamikor ősszel lesz esedékes.

Újabb játékadaptáció, melynek alapja az előbb említett csatorna másik futó szériája, a **Camp Lazlo**. Ez a játék talán valamivel érdekesebbnek ígérkezik, itt ugyanis egy táborban vagyunk, ahol a rivális brancsok közti versengés lerendezése lesz a dolgunk, különféle küldetéseket és minijátékokat megoldva kell előrehaladnunk, hogy a végére érve elmondhassuk magunkról: mi vagyunk a legjobbak. Ez a játék is a Gameboy Advance-ra készülődik, és felülnézeti megjelenítést használ, mely megjelenítés (és mega a rendszer is) erősen emlékeztet a SNES klasszikus szerepjátékaiban használt megvalósításra, de leginkább a Link to the Past jutott eszünkbe gyakran – kicsit(?) vérszegényebb megvalósításban.

Vannak olyan szerencsejáték-rajongók, akik nem elégednek meg egyedüli kártyajátékként a pókerrel, nekik készülődik a **Hard-Rock Casino**. A játék nem követi a fent említett póker megjelenítését – nem is kell őkelmét ennyire komolyan venni, itt egy őrült rockzenével megtámogatott, vicces grafikai stílusú játékról lesz szó, húsz különféle játszható szerencsejátékkal. Szinte minden szerepelni fog a játékban, és a legnagyobb előnye ennek a Playstation Portable-re és PS2-re érkező projectnek, hogy mindkét gépre budget kategóriában fog megjelenni.

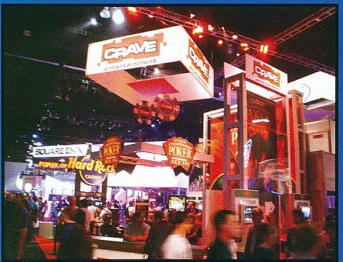
A végére egy igazi finomság, **LarryBoy and the Bad Apple**. LarryBoy egy bűnüldöző uborka, akinek minden célja hogy megmentse a Bumblyburg névre hallgató városka lakóit a különféle ördögi kísértésektől, és a fő-fő antagonistától: Bad Apple-tól. Hogy ez milyen paródiája akarna lenni a bibliának, nem tudni – a játék során a városban mászkálva kell megtalálni a túlfűtött érzelmű lakókat, majd egy platformrész következik, ahol a célunk nem más, mint a pálya végére eljutni, majd segítünk a félrecsúszott delikvensen, hogy élete ismét visszatérjen a régi kerékvágásba. Három nehézségi fokozat, komoly küldetésalapú játékrendszer, különféle titkos missziókkal, Ratchet módjára használható apró kütyük, melyek segítségünkre válnak – ez a játék szeretné tehát nagyon komolyan venni magát. Hogy mi is így teszünk-e majd, az kiderül az őszi megjelenéskor – a két, legnagyobb felhasználói bázissal rendelkező gép (PS2, GBA) kap majd a hős uborka kalandjaiból. Brr.



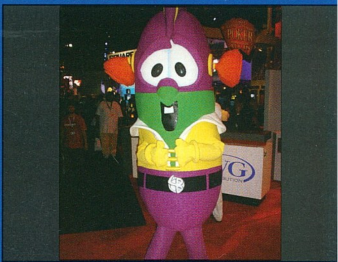
World Championship Poker: Featuring Howard Lederer – All In


Foster's Home for Imaginary Friends


LarryBoy and the Bad Apple







Electronic Arts



Spore



Medal of Honor: Airborne



Def Jam: Fight fot New York: The Takeover

Az **Electronic Arts** nincs éppen a legfényesebb helyzetben, ugyanis a 2005-ös üzleti évüket egy szolid 16 millió dolláros veszteséggel zárták, minekután több játékuk csúszását is bejelentették. Ráadásul nem sokkal az E3 előtt derült ki, hogy elvesztették az egyik marketing szempontból igen fontos licencüket, a James Bond játékok kiadásának jogait (a ludas az Activision, akik egészen 2014-ig készíthetnek majd adaptációkat és saját történeteket egyaránt). Persze ettől függetlenül nem kell féltenünk a játékipar egyik legnagyobb kiadóját, a show alatt mutattak pár olyan játékot, melyek kellőképpen ígéretesek (vagy népszerűek) ahhoz, hogy sikeresek legyenek.

Kezdjük talán a legkülönlegesebb játékukkal, a **Spore**-ral. Will Wright (Sim City, Sims, ugyebár) legújabb fejlesztése egy különleges isten-szimulátor: a játék elején sejtek felett vehetjük át az irányítást, majd ahogy folyamatosan szerveződnek organizmusaink egyre komplexebb létformákká, úgy válik a játék egyre grandiózusabbá, a végjátékban már egész népek sorsa felett rendelkezünk. Kezdetben mi magunk hozzuk majd létre kiválasztott fajunkat, ahol teljes beleszólásunk van az egész felépítésükbe. A fejtetőtől kezdve egészen a lábujjakig mindent mi magunk alakíthatunk ki, előre letárolt formák kiválasztásával, és módosításával. Eme szerkesztő segítségével a legkülönfélébb fajok alkothatók, melyek egymással keveredve újabb létformákat hoznak létre. Will Wright kezéből eddig csak remekművek kerültek ki, így semmi okunk nincs azt feltételezni, hogy ez a Spore esetében másként lesz. A fejlesztés PC-n indult, de a bejelentett PSP és NDS verziók mellett várható mindhárom next-gen konzolra is. Érdekesség: a játék E3-as prezentációján maga Robin Williams (igen, a színész) demózta a játékot a jó népnek, és poénokkal is alaposan megszórta a bemutatót.

Az Electronic Arts saját, montreali illetőségű fejlesztőstúdiójában készítik azt a játékot (producere az Ubitól jött, ő a Splinter Cellt jegyzi), melyhez roppant reményeket fűznek – ez lenne az **Army of Two**. A játék a modern korban játszódik, és a két személyre szabott katonai akciókra összpontosít. A fejlesztők arra koncentrálnak, hogy egy roppant életszerű AI-t készítsenek, mely tényleg segítségünkre lesz a küldetések során, nem pedig egy zavaró tényező szerepét játssza, aki csak bajt okoz. A legfontosabb játékmód pedig egyértelműen a kooperatív mód lesz, ahol is egy másik emberi játékossal vállvetve oldjuk meg a küldetéseket. A show alatt zárt ajtók mögött mutattak be egy küldetést, ahol a mesterséges intelligencia legnagyobb előnyeire fókuszálhattak: a bajtársunknak például emlékezete van, és ha egy rosszkor kiadott parancsunk következményeképp megsérül, legközelebb már nem fogja gondolkodás nélkül végrehajtani ugyanazt az utasítást. Ha a társunk mozgásképtelenné válik, kimenekíthetjük a harcból, miközben ő megpróbálja lelőni a felbukkanó ellenfeleinket. A game beszédfelismerő rendszert is használ, tehát ha társunkat a gép irányítja, hangutasításokat adhatunk neki: sniperelje le a rosszfiúkat, miközben mi az ejtőernyővel lavírozunk a tandemugrás közben, tartson bakot, hogy fel tudjuk kapaszkodni, vagy fedezzen. A bemutatott verzió grafikája elképesztő részletességgel ábrázolta a karaktereinket, és a fizikának is komoly szerepe volt. (A game-et szerintünk a Gears of War riválisának szánják!) Mindez nem meglepő, hisz a játékot már teljes mértékben a Playstation 3 és az Xbox 360 képességeihez igazítják. Megjelenés valamikor 2007-ben várható.

Következzen egy igazán legendás franchise, mégpedig a **Medal of Honor**. A sorozat legújabb része az Airborne alcímre hallgat, és a PS2/Xbox mellett érkezik az összes következő generációs gépre is (plusz a PC-re is ellátogat majd). Még mindig második világháború, ezúttal minden küldetést úgy kezdhetünk majd, hogy eldöntjük, a pálya mely pontján ugrunk ki repülőnkből, majd földet érve kezdődhet a bevetés – így nem lesz két ugyanolyan végigjátszás. Az ejtőernyős landolás is okozhat majd meglepetéseket, ugyanis már a game ezen pontján is konfliktusba keveredhetünk, éppen ezért miénk már ekkor is az irányítás. A játékot külön csapatok fejlesztik minden gépre, a cég szerint ezáltal minden platformból kihozhatják a lehető legtöbbet.

Jöjjön egy filmadaptáció, a **Superman Returns: The Videogame** – a játék minden jelenleg kapható konzolon tiszteletét teszi, asztali és hordozható gépekre egyaránt megjelenik majd. (Egyébként ez a cím is megsínylette a cikk elején emlegetett pénzügyi problémákat, és kiadása lecsúszik a film mozikba kerüléséről, az új időpont pedig a produkció DVD-s megjelenésekor lesz esedékes – azaz valamikor év végén). A stuff 40%-os készültségben leledző változata játszható formában volt jelen, és egyelőre kettős képet mutat: az összhatás szép, főleg ha Metropolis fölött lebegünk, de az épületek és a járművek leginkább üres kartondobozra hasonlítanak, és túlságosan jellegtelenek. A városkában egyébként szabadon repkedhettünk, tehát a játék ezen aspektusával semmi probléma nem volt. A grafikai hiányosságokat pedig még bőven van idejük kijavítani, így a rajongóknak semmi okuk arra, hogy elkeseredjenek.

Következzen egy újabb húzónév, a **Need For Speed Carbon**. A játék logója csupán egy pár másodperc erejéig volt látható a Sony konferencia alatt, és egyenlőre mint PlayStation 3-as játék van számon tartva, de semmi egyéb információnk nincs a projectről.

Az elmúlt években elég népszerű Def Jam játékok sincsenek hanyagolva, jelenleg két futó projectje van a cégnek ebben a szériában . A PlayStation Portable konzolra megjelenő változat a **Def Jam: Fight fot New York: The Takeover** címre hallgat, és a show alatt egy kilencven százalékos készültségben lévő verziót lehetett kipróbálni. A játék leginkább a PS2-es változatához hasonlít, mind irányításában, mind a megjelenítését tekintve. Természetesen a történetes játékmód mellett – hordozható gépről lé-



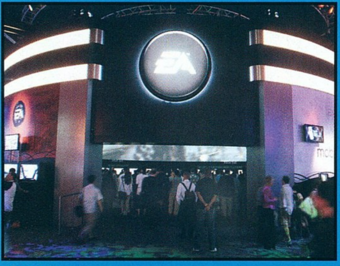
Army of Two



Superman Returns: The Videogame

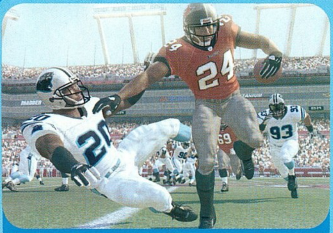


Nascar









Madden NFL 07



Command and Conquer 3 Tiberium Wars



Crysis

vén szó – kezdeményezhetünk egy gyors bunyót bármely gép irányította ellenfél ellen, vagy épp a multiplayer opció segítségével bármely ismerősünket is elgyepálhatjuk az interaktív környezet és fegyvereink hada segítségével. Annak, aki az eddigi részek nagy rajongója volt, nyilván életmentő lesz ezen verzió megjelenése, már csak a zökkenőmentes multi miatt is, a többiek pedig ízlés szerint döntsenek majd – a megjelenés közel van, úgyhogy már nem kell sokáig visszafogni magát senkinek, ha egy jó bunyóról lesz szó. A másik Def Jam fejlesztése egyelőre csendesen halad, emlékeztetőül: a project egyaránt jön az összes jelenlegi generációs konzolra, és PS3 / Xbox 360 duóra, mást nem nagyon tudni róla.

Volt még egy bemutatott **Nascar** (munkacím), amely PSP-re készülődik, és a nagygépes verziók minden előnyét örökölte, megfejelve ezt a „bárhol menthetünk" lehetőséggel, ami egy hordozható konzolnál elég fontos. Az autós széria ősszel érkezik a nagykonzolokra is, de a show alatt mindössze a PSP-s Nascar volt játszható.

Jöjjenek hát az EA Sports játékok. Elsőként talán a legnagyobb durranás, az **NBA Live 07**. Hogy miért érdekes ez az elvileg csupán újabb folytatásnak ígérkező produktum? Nos, a válasz roppant egyszerű – a nextgen verziók végre nem csak a grafikai engine apró módosításaiban merülnek ki. A show alatt egy remek magyarázó videót láthattak az érdeklődők, amely több szempontból is érdekes volt. Először is, szereplőink nem mozognak többé úgy, mintha jégen csúszkálnának, magyarul a lábmozgás végre valódi módon jelenik meg a játékban. A prezentáció kitért a karakterek fordulására is, a régi gépeken a karakterek szakaszosan mozogtak, így lehetetlen volt például, hogy egy teljes kört írjunk be a játékos segítségével. A mostani motor ezt lehetővé teszi, sokkalta finomabb mozgás bevezetésével. Külön érdekességként emelték ki a karakterek sokkal élethűbb viselkedését, magyarul tekintetükkel folyamatosan követik a labdát, nem pedig bambán néznek maguk elé, ahogyan tették az előző részekben. Összegezve ezeket az újításokat és a grafikai fejlődést, elmondható, hogy a készülődő PS3 verzió remek irányvonal a sorozat számára, örvendetes hogy végre nem csak a grafikai ugrásra figyelnek. Azt nem tudni, hogy vajon az X360-as változatok megörököklik-e a sorozat eme újdonságait, de a gép tudását figyelembe véve elég valószínű.



The Lord of Rings: The Battle for Middle Earth II

Az amerikaiakat a legjobban természetesen az új **Madden NFL 07** érdekelte, ami egész szépet fejlődött az előző évben bemutatott verzióhoz képest (most természetesen az újdonságszámba menő X360 verzióról beszélünk, a játék egyébként abszolút multiplatform). A legfontosabb újítások közé tartozik, hogy az időjárás komoly hatással van a játéktérre, aminek hallatán sokan elégedetten csettinthetnek. A show alatt egy zuhogó esőben játszódó meccs volt kipróbálható, a kezdetkor még viszonylag egyben lévő pálya a játékidő lejártához közeledvén vált egyre sárosabbá, a tócsák csak gyűltek. A végére egy igazi esőáztatta területté vált a pálya, annak rendje és módja szerint. Érdekes újítás még a minijátékok bevezetése, melynek leginkább a bajnokságban lesz szerepe, a sérült játékosaink felgyógyulását meggyorsítót mini-küldetésekről van szó – ha ügyesek vagyunk, nem kell 10 hetet várni, amíg John helyrerázódik a sérvműtétjéből. Örvendezzünk.

Tovább ütik a vasat a cégnél, és készítik az **NFL Head Coach** címre hallgató szimulátort, ahol az edző irányítását vehetjük át, és a football menedzsment progikhoz hasonlóan kell sikerre vezetnünk választott csapatunkat, akár több szezonon (és természetesen az időnként megrendezett kupákon) át – a tengerentúlon minden bizonnyal nagy sikerre számíthatnak ezzel a koncepcióval.

A Sony konferenciának egyik látványos eleme volt a **Tiger Woods PGA Tour 07** prezentáció – Tiger Woods modellje elképesztő részletességgel lett elkészítve, ráadásul a mozdulatait real-time irányították a készítők, és beszédre késztették. Körülbelül ennyit tudhattunk meg, a grafikai oldallal kapcsolatban – személyes kívánságlistánk élén a talaj realisztikus megjelenítése csücsül, mert annak már igazán ideje lenne, hisz egy ilyen játékban nem beszélgetni fogunk, hanem labdákat hajkurászni.



Crysis

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth II. A Gyűrűk Ura rajongóknak nedves álmokat okozó szuperstratégiai RTS átköltözik X360-ra is. A kép magáért beszél.

Muszáj megemlítenünk így a végén az EA két PC-s projectjét – leginkább azért, mert jó esélyt látunk rá, hogy belátható időn bejelentik őket konzolokra is. Az egyik a **Command and Conquer 3 Tiberium Wars**, ami a régi klasszikusokhoz való visszatérést jelentheti, ha nem követnek el valami oltári nagy hibát. Ennél érdekesebb számunkra a legszebb PC-s játék, a döbbenet neve: **Crysis**. A fejlesztők a Far Cry-al kezdték az ámokfutást, melynek motorja a mai napig decens látványt nyújt – ezt az új motort pedig egy science-fiction alapra helyezett játékhoz írták. Kőkemény idegen invázió, hatalmas monsztákkal, égő és pusztuló városok, csodaszép megjelenítés… MGS4 trailer ide vagy oda, a show legszebb játéka címet a Crysis tudhatja magáénak. És ami a konzolos kapcsolatot jelenti: sokan, sok helyütt vélik tudni azt, hogy a fejlesztők nem véletlenül kaptak az elsők közt PS3 devkiteket – magyarul a PC-s megjelenés után talán várható egy PS3 átirat is. Nem megerősített infó, a készítők pedig többször is nyilatkozták, hogy a PC-re szeretnének koncentrálni, a portok kérdésén csak a megjelenés után gondolkoznak el. Ettől függetlenül ha ez a játék ebben a formájában megjelenik majd PS3-ra (vagy természetesen X360-ra), nem kell többé aggódni a nextgen valódi erejét illetően.

A mobiltelefonokról sem feledkeznek meg a cégnél, egy **Orcs & Elves** névre hallgató játék készülődik (fejlesztő: id Software, Carmack első mobilos projektje!), a zsánere pedig klasszikus barlangkipucolós tápolós szerepjáték, elég sok hasonló stílusú darabbal lesznek ellátva a high-end telefonok gazdái.



Crysis








Metal Gear Solid 4


Metal Gear Solid: Portable Ops


Hellboy

„A *Konami* mint mindig, idén is kitett magáért. Természetesen a fő attrakció Kojima és díszes bandájának vitrinbe állítása volt – vegyük is szemügyre, hogy a japán játékisten mivel rukkolt elő." – írtuk volt egy évvel ezelőtt és írhatnánk most is, hiszen az E3-at lassan át kéne keresztelni a „kiállítás, melyen bemutatják az új MGS trailert"-re.

A 15 perces, jó előre beharangozott **Metal Gear Solid 4** előzetes ütött: nem akkorát, mint amit vártunk tőle, de az utolsó másfél-két perc olyan szinten porba alázott mindent, hogy még mindig nem találunk rá szavakat. A sorozat záró, most már tényleg végsőnek ígérkező építőkockája minden eddiginél sötétebbnek, szomorúbbnak ígérkezik: a melankolikus hangulat szörnyen nyomasztó érzéssel sulykolta az emberek tudatába, hogy egy legenda ér véget, mégpedig a jelek szerint nem is akárhogy. Nehéz lenne szavakkal leírni azt az audiovizuális élményzuhatagot, melyet a mozgókép sugároz magából: tessék letölteni szépen az 576 Online szerveréről. A sztori ecsetelése már más tészta – mint tudjuk, az események a Metal Gear Solid 2 után játszódnak. A világ és a hadviselés megváltozott: a Metal Gearek piacra kerülésével átrendeződtek az erőviszonyok, az Egyesült Államok erejével vetekedő zsoldos csapatok tartják uralmuk alatt a harctereket, ez pedig komoly fenyegetést jelent az egész világnak, különösen, mert a Gearek precízebb, könnyebben bevethető harci egységek lettek, biometrikus részekkel, mesterséges intelligenciával – Raiden mégis párosával pusztítja őket. Igen kedves olvasó, jól látod: Raiden és vele együtt a trilógia összes kulcsszereplője visszatért, ráadásul sokkal kidolgozottabb formában, mint eddig bárhol és bármikor. Raident sokan és sok helyen szapulták, de az itt nyújtott teljesítménye után egyértelműen a sorozat egyik legkarizmatikusabb hőroszának ígérkezik; itt van Maryl, immáron a Foxhound színeiben; itt van Campell, ezúttal szabadúszó katonaként; Otacon ezúttal is támogató szerepben tündököl; az igazi aduász, Liquid Ocelot is tiszteletét teszi, ezúttal mint Outer Heaven újbóli megalapítója és első számú embere. És végül itt van Snake, elképesztően megöregedett formában, de még mindig remek harci képességekkel. A játékmenetről azonban nem tudunk túl sokat mondani, a Kojima-gépezet minimál infókat hintett el a változásokkal kapcsolatban – az új körülményekhez új mozgatórugók dukálnak, az egyedüli biztos pont az MGS3-ban megismert kameo rendszer jelenléte, mely kissé átszabott formában, a technikai előrelépésnek hála jelentős újdonságokkal tűnik fel. Apropó technika: az MGS4 szép, pokolian gyönyörű, messze a legszebb PS3-as játék amit eddig láttunk és ennél csak szebb lesz – főleg, mert jelen állás szerint legjobb esetben 2007-ben, (Kojimáék szöszmötölős, perfekcionista munkatempóját ismerve: lehet, hogy csak 2008-ban...) csap le újból az MGS bárd: ha valamiért megéri PS3-at venni, hát ez az.

Nem maradunk portábilis MGS nélkül sem, a két középszerű Ac!d után a **Metal Gear Solid: Portable Ops** kívánja öregbíteni a sorozat hírnevét. A kiállított verzió tanúsága szerint sikerrel – a történések hat esztendővel az MGS3 után játszódnak, főszerepben ezúttal is Big Boss-szal, kinek ezúttal egy szakadár Foxhound sejttel kell megküzdenie, miközben nyomában lohol az Egyesült Államok serege, lévén a csoport vezetőjének hiszik – Kojima állítása szerint ezzel az epizóddal kívánja kitölteni az MGS3 és a Metal Gear között tátongó űrt, melyet az Ashley Wood nevével fémjelzett, hang- és kép effektekkel feldúsított képregénykockák tolmácsolnak. Visszatérő karakterek lesznek, a már biztos szereplők között van Para-Medic, Major Zero, Sigint, Eva és Ocelot. A PO a klasszikus MGS vonulatot követi, ám az Ac!dtől is örökölt: az egyszemélyes hadjáratban saját csapat hozható létre a bajtársakból, akik komoly háttértámogatást nyújtanak a misszió teljesítéséhez. A hangsúly mégis a multiplayer opción van, a szingli módozatban összehozott csapat itt is használható, illetve a tagok egymás között cserélhetők. Érdekes újdonság a „White Flag" intézményének bevezetése, a fehér zászló felmutatásával feladható a harc, majd a következő körben folytatható, így gyakorlatilag egyenlő eséllyel, folyamatosan mehet az online küzdelem. A teljesen három dimenziós megjelenítés körülbelül az MGS2 alját súrolja, a környezet teljes mértékben autentikus, számos elem ismerős lehet az MGS3-ból, a karakterek modelljei pedig gyakorlatilag kisebb butításokkal egy az egyben onnan lettek átemelve. Megjelenése ez év telén esedékes.

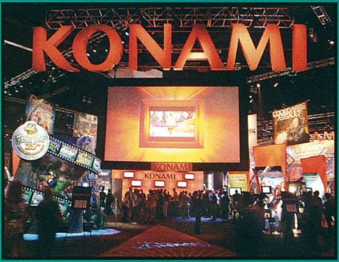
PS3 vonulaton a Metal Gear Solid 4 mellett még esedékes egy **Coded Arms: Assault**, melyről sajnos nem tudunk érdemben információval szolgálni azonkívül, hogy lövölde lesz az új Unreal motorral. A **Hellboy** ellenben már nem ennyire titokzatos: a Krome Studios multiplatform produktumot hegeszt, a Sony masinája mellett PSP-re és X360-ra is készül párhuzamosan, alapjául az azonos nevet viselő képregény szolgál, a fejlesztésben pedig közvetlen segítséget nyújt a kreátor, Mike Mignola, valamint a filmváltozatot jegyző Guillermo del Toro. A sztoriról sajnos nem tudunk semmit, mindössze annyi biztos, hogy a fontosabb szereplők mindegyike feltűnik majd. Hellboy emberfeletti képességekkel írtja a gonosz, a környezet rombolhatónak ígérkezik, a harcrendszer pedig széleskörű kombinációs lehetőségeket kínál. Az első képek egyelőre nagyon harmatosak, de a megjelenés is távol van – valamikor jövőre...

A kurrens generáció sorát a **Pro Evolution Soccer** hatodik epizódja erősíti, mely bár nem mutat fel komoly újításokat, tovább piszkálgatja a már amúgy is kiváló rendszert. Az irányítás finomodott, a passzolás


Metal Gear Solid 4


Coded Arms: Assault


Xiaolin Showdown



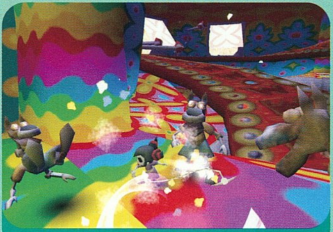





Coded Arms: Contagion


Rengoku 2


Lunar Knights


Death Jr: Root of Evil


Castlevania: Portrait of Ruin


Death Jr. and the Science Fair of Doom

és kapura lövés kivitelezése azonban még mindig embert próbáló feladat lesz. Az örökösen kritizált licencproblémákra kisebb gyógyírt jelent az autentikus uniformis kollekció, valamint az ismertebb focisták arcainak precízebb kidolgozása. Természetesen nem maradhatott ki az új epizódból a nemzetközi kupa lehetősége, mely ezúttal a hamarosan rajtoló futball világbajnokság alapján zajlik. PS2, PS3, X360, PSP, DS – valamikor ez év végén.

Nem a Hellboy az egyetlen licencelt cím – a kiadó a WB gyereksorozatát is felkarolta. A **Xiaolin Showdown** kapcsán elsőként a Dreamcastos Powerstone jut az ember eszébe – az XS tradicionális beat'mup, egy hatalmas arénába helyezett pofozkodás. A harcot az úgynevezett Shen-Gong-Wu erők színesítik, melyek minden egyes főhősnél eltérő erejű támadásként funkcionálnak, Használatuk Chi pontokba kerül, melyet az ellenfél püfölésével, valamint power-upok felvételével lehet a maximumra tölteni. A XS eléggé felemásan fest, a cell-shaded megjelenítés bár színes és szagos, mégsem rendelkezik azzal a plusszal, ami kiemelné a tömegből – megjelenése novemberben esedékes, PS2 mellett Xbox-ra és DS-re.

A handheld szekció szerencsére már érdekesebb. Először is itt van az új **Coded Arms** epizód. A **Contagion** alcímet viselő FPS lélektani folytatása a mérsékelt sikert elért elődjének. A környezet mit sem változott, ezúttal is a virtuális térbe helyeződött a kampány, mely most a katonai rendszerekbe betört cyberterroristák elleni harcra fókuszál. Sajnos sem a kissé körülményes irányítás, sem a játékmenet nem esett át komolyabb átszabáson, az egyedüli üdvözlendő újítás a random generált pályák eltűnése – a jelenlegi állás szerint valamikor jövőre esedékes a megjelenése, remélhetőleg addig még sikerül néminemű újdonságot csempészni a jelen állapotában unalmas összképbe.

Folytatást kap a kezdetben ígéretesnek tűnt **Death Jr**. A **Root of Evil** végre sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a történetre – az antagonista szerepe ezúttal egy ifjú hölgyre hárul, ördögi tervét csak főhősünk és hű társa, Pandora képes megakadályozni: a fejlesztést végző Backbone komoly, átvezető animációkkal megtámogatott narrációt ígér. Végre javításra kerül a legnagyobb problémát okozó kamera, mely a flippergombokkal végre szabadon forgatható. Mintegy 60 ellenfél, tucatnyi pálya és továbbfejlesztett grafikus motor kíván gondoskodni arról, hogy a folytatás végre beváltsa a hozzá fűzött reményeket – ha minden jól megy, augusztus magasságában erről személyesen is meggyőződhetünk.

Szintén hasonló ambíciókkal vágott neki az új platformnak a nyitócímként megjelent **Rengoku**, mely sajnos alaposat hasalt – most mégis kap egy második esélyt. A Rengoku 2 tetszetős akciójáték, a hét főbűnt képviselő 7+1 szinttel, megközelítőleg 300 egyedi fegyverkombinációval, izgalmakban bővelkedő sztorival és erőteljes többjátékos opcióval. A látványvilág is alapos vérfrissítésen ment keresztül, mind technikailag, mind művészileg érezhető az előrelépés – ennek ellenére azért erős fenntartásokkal érdemes kezelni: megjelenése szintén augusztusra datálható.

Immáron második alkalommal látogatja meg a Nintendo duál képernyős handheldjét a Castlevania saga. a **Castlevania: Portrait of Ruin** újít – két új főhős, ismeretlen környezet. A második világháborús érába ágyazott történet ezúttal is Dracula feltámasztása körül bonyolódik, melyet a vámpírvadász Jonathan Morris, valamint a mágikus képességekkel rendelkező barátja, Charlotte Orlean próbál megakadályozni. A folytatás kulcsszava a kettősség – a két főhős szimultán irányítható, a köztük való váltás az érintőképernyőn át zajlik, ráadásul eltérő megközelítést igényelnek: kettejük közül Jonathan képviseli a nyers erőt, míg a mágikus támadásban Charlotte a jártasabb. A lélekgyűjtés ezúttal kimarad a receptből, helyét a klasszikus pénzgyűjtés veszi át, mely a képességek fejlesztésére, illetve a felszerelés frissítésére váltható be. A Portrait of Ruin a sorozat történetében először a kooperatív opció bevezetését is megkockáztatja, ennek mikéntjéről azonban még nem rendelkezünk információval. Ami biztos, az az, hogy a Dawn of Sorrow-ból kiindulva igencsak remek epizódnak nézünk elébe – a DS exkluzivitás továbbra is fennmarad, megjelenése valamikor december környékén sanszos.

A Kojima Productions a két Metal Gear Solid epizód mellett egy érdekes Castlevania-Boktai klón elkészítését is magárra vállalta. A **Lunar Knights** Aaron és Lucien, a két vámpírvadász körül bonyolódik, a csavart a két hős eltérő képessége jelenti. Aaron a lőfegyverek mestere, rövid időre pedig az életet szimbolizáló varázslatok erejét is kihasználhatja. Lucien ellenben inkább a közelharcot preferálja, vámpírrá változása pedig jelentős fegyvertény az ellenfelekkel történő harcban. A játékmenet az úgynevezett TAC meterre építkezik, mely nagy hasonlóságot mutat az FF Overdrive szisztémájával: akkor töltődik, ha sikerül odacsapni az ellenfélnek. A két hérosz saját kis démoni állatkát is nevelhet és bevethet, akik a harcból is kiveszik a részüket. Mindenképp érdekes anyagnak tűnik, kérdés, hogy mennyire sikerül eredetire: Kojimát ismerve erre nem lesz panasz. Mint minden más, ez is valamikor az év végén várható.

És végül: **Death Jr. and the Science Fair of Doom**. A DS exkluzív DJ epizód PSP-s bátyjához hasonlóan két főhőst vonultat fel, ám Pandora itt egy balesetnek köszönhetően már a sztori elején elpatkol – értelemszerűen addig a frizsiderben marad, míg a játékos meg nem szerzi a gyógyító kotyvalékot a bajra. A két karakter szintén szimultán irányítható, ráadásul mind a fegyverek, mind az upgrade-ek cserélhetők közöttük. No és mikor jön? Igen, év végén.



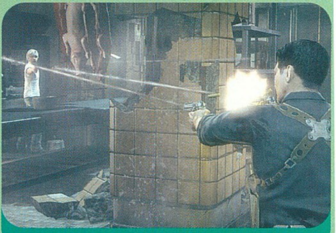




Midway


Mortal Combat: Armageddon


Unreal Tournament 2007


Stranglehold

Ha **Midway**, akkor Mortal Kombat: az amerikai kiadónak láthatóan esze ágában sem áll leállítani a verekedős szériát – miért is tennék, ha a nép minden évben megveszi a soros folytatást? Ennek örömére idén nem egy, nem kettő, hanem kapásból három Mortal Kombat játékot kapunk (oké, ha nagyon szigorúan vesszük, akkor csak két és felet – de erről majd később).

Kezdjük talán a legnagyobb érdeklődésre számot tartó, az MK-fősodorba jól belesimuló **Mortal Kombat: Armageddonnal**. Az Armageddon valami olyasmi, mint ami a tizenhat bites konzolokon a Mortal Kombat Trilogy volt: búcsú a soros generációtól, összegző játék – csak most nem három részt, hanem az eddig megjelent összes epizódot veszik egy kalap alá. Konkrétan: a MK:A-ban benne lesz az eddigi részek összes szereplője, és minden elérhető pályája. Mivel több karakter (pl. kis kedvencünk, az MK3-ban keménykedő Stryker) soha nem bukkant fel a poligon-korszak folytatásaiban, frissen modellezett szereplőkkel is találkozunk a régebbi, a harmadik dimenziót már megjárt karakterek mellett. A Midway nem elégedett meg azzal, hogy összeterelte az eddigi szereplőket – az Armageddon legalább annyira teljes értékű Mortal Kombat, mint az előző két rész volt, sőt, ha lehet, még teljesértékűbb (ilyen magyar szó nincsen, fiúk-lányok, az irodalomdolgozatban hanyagoljátok az alkalmazását – néha élünk a luxussal, hogy erőszakoljuk egy kicsit a nyelvet...). Az Armageddonban ugyanis benn van minden, mi szemnek-szájnak ingere: visszatér az előző részekben megismert Konquest mód, lesznek minijátékok, online multi, sőt, egy vadiúj karakterkreációs módusz is. Lássuk az utóbbit: akinek nem elég a több tucat karakter, újat gyárthat magának. Nem csak a harcos kinézetét határozhatjuk meg részletesen, hanem a mozdulatait, támadásait, harcstílusát, fegyverét és kivégzéseit is. Ha már a harcnál tartunk: a Midway-nél nagy gondot fektettek arra, hogy kellően kibalanszírozzák a rengeteg szereplőt, és kellően összefésüljék a képességeiket. Mindenki kétféle harci stílussal (plusz egy fegyverrel) rendelkezik, ráadásként pedig bedobták a komplex kivégzések rendszerét: a fatality-k ezúttal akár tíz mozdulatból is állhatnak, kombószerűen fűzhetjük össze őket, a végén egy különösen brutális mozdulattal. A Konquest mód (hallgatva a kritikus hangokra) ezúttal normális sztorit kapott (két testvér rivalizálásáról fog szólni), játékmenetében pedig leginkább a tavalyi Shaolin Monks-ra fog hasonlítani, csapdákkal, rengeteg titokkal, és a mászkálós-felfedezős-küldetésmegoldós alapokhoz igazított, némileg leegyszerűsített harcrendszerrel. Az E3-on bemutatott Xbox verzióból leszűrhető tanulságok szerint a grafika sokat fejlődött a fél éve látott első (csúnyácska) képek óta, az Armageddon egy sóhajnyival jobban néz ki, mint a Deception – vagyis rendben van, semmi kiemelkedő, tisztességesen összerakták. Az MK:A októberi megjelenésével (PS2, Xbox) a sorozat elbúcsúzik a jelenlegi generációtól – a következő felvonás már nextgen konzolokra érkezik.

Az sem marad Mortal nélkül, aki már most rendelkezik nextgen konzollal – konkrétan egy X360-nal. A folyamatosan bővülő Xbox Live Arcade kínálat 2006 folyamán az **Ultimate Mortal Kombat 3**-mal gazdagodik – vagyis jön az MK3 bővített, bónusz karakterekkel és helyszínekkel felturbózott verziója. Az E3-mon mutogatott verzió még nem volt tökéletes (sebességproblémák, hiányzó hangok), de a fejlesztői ígéretek szerint a megjelenés időpontjára már az lesz – azaz perfekt emulációra számíthatunk, megnövelt felbontással, és online pofozkodással kiegészítve. (Ő lenne egyébként a fentebb emlegetett „fél" játék – ami nem azt jelenti, hogy rossz, hanem azt, hogy nem új rész)

A zsebkonzolos szekértábornak sem kell a kardjába (vagy bármilyen más éles tárgyba) dőlnie, ha Mortal Kombat-ra vágyik: a Midway a PSP tulajokat célozza meg a **Mortal Kombat: Unchained**del. Az Unchained annyiban hasonlít az Armageddonra, hogy ez is egyfajta „Best of Mortal Kombat" lesz, csak nem olyan széles karater- és pályaválasztékkal – ergo nem az összes eddigi szereplőt és helyszínt zsúfolják bele, hanem a legnépszerűbbeket. A Midway a pontos karakterlistát még nem hozta nyilvánosságra, de Scorpion, Sub-Zero, Kitana, és Goro mindenképpen szerepelni fog benne. A nagygépes verziókban már megszokott Konquest is tiszteletét teszi, sőt, az Endurance módusszal is összefuthatunk majd – azaz gyakorlatilag semmiből nem maradunk ki, ha a hordozható MK mellett döntünk. A grafika korrekt, lesz benne WiFi-s multi, és többféle fatality karakterenként – ősszel lehet leemelni a polcról.

A jövő évi Midway-kínálat egyik legfényesebben ragyogó gyémántja lesz az Epic **Unreal Tournament 2007**-je. AZ UT2007 továbbra is a multi összecsapásokra koncentrál – a single módusz botokat hajít be a csatába az élő ellenfelek helyett, és akárcsak a sorozat korábbi részeinél, itt is elsősorban gyakorlásra szolgál – az igazi küzdelem az online csatatéren zajlik majd. Az UT2007 a szokásos (DM, TDM, CTF) játékmódokon kívül a Warfare játékmóddal próbálja magághoz édesgetni a multiplayer lövöldék szerelmeseit. A Warfare rendkívül komplex mód, a két választható oldal (Axon és Necris) epikus összecsapása – hatalmas pályákkal, elfoglalható bázisokkal, pályánként többféle objektívával, és gyártható védelmi / támadó rendszerekkel. Az Epic a 2007-es felvonással a pályák és a vezethető járművek esetében a mennyiség helyett a minőségre koncentrál: kevesebb lesz belőlük, mint az UT2004-ben, de jóval kidolgozottabbak lesznek, a Necris oldal kap például egy brutális, kétszemélyes mechát (egyik játékos vezeti, másik a fegyvereket kezeli), de a gyalogosok által használható légdeszkák (gyorsabb haladás, viszont nem tudunk lövöldözni) is érdekes újításnak



Mortal Combat: Unchained


Unreal Tournament 2007


Stranglehold









MLB SlugFest 2006



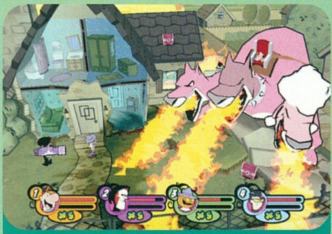
The Ant Bully



Spy Hunter: Nowhere to Run

tűnnek. A játék 32 szereplős online összecsapásokat támogat, a grafikát nem dicsérjük külön (Unreal Engine 3 a szülei kezében – a Gears of Warhoz hasonló minőségre lehet számítani), a megjelenés viszont még odébb van: konzolos fronton egyelőre csak Playstation 3-ra van bejelentve, a PC verzió 2007 elején érkezik, a PS3 inkarnáció a jövő év első felében éri el a végleges formáját.

A Midway arzenál másik Unreal 3 motoros játéka a **Stranglehold** – a kiadó tavaly licencelte az Epic-től a motort, a következő generációs projektjeik döntő többsége erre épül. (Zárójelben: nincsenek egyedül, az Epic hatalmasat kaszál az UE3-mal, rengetegen vették meg tőlük a technológiát). Gyors szerkesztőségi szavazással ezt a játékot választottuk meg a legjobbnak a Midway dolgai közül – elsősorban azért, mert nagyon cool dolgokat lehet művelni benne, igazi, feszes, kőkemény,



The Grim Adventures of Billy & Mandy



Rush



Spy Hunter: Nowhere to Run

macsó akciójáték. Korábban ugyan írtunk már róla, de nem tegnap volt, elevenítsük fel egy kicsit a tudnivalókat: a Stranglehold John Woo kultikus akciófilmjének, a Harboilednak direkt folytatása – játékformában. A főszereplő Tequila nyomozó, azaz az isteni Chow Yun Fat, aki a fizimiskáját és hangját adja a játékhoz. A hangsúly a romboláson, és a minél látványosabb akciókon lesz: a környezet darabokra szedhető, és ezt tessék a szó legszorosabb értelmében érteni – amit látsz, azt darabokra lőheted, a bárpult szilánkosra lyuggatható, a vakolat felaprítható, a sarokba támasztott zsákokból pedig patakokban folyik a rizs, ha beléjük lősz. A Stranglehold rendkívül könnyen tanulható irányítással dolgozik, és a látványra megy rá: ha valakire ráviszed a célkeresztet, automatikusan belassul az akció, ha felugrassz egy asztalra, Tequila nem lelép róla, hanem oldalt vetődve (lassítva, persze) elugrik – a sok látványos megmozdulás itt (is) csíkot tölt, az eredmény pedig egy helyzetfüggő speciális mozdulat (az egyik ilyenben galambok is szerepelnek – újabb John Woo védjegy). Ami

a legjobb: az über-cool akciókat nem csak a single player, hanem az egyelőre gondosan titokban tartott multi móduszban is végrehajthatjuk – kíváncsian várjuk, hogy az időlassítást hogyan pakolták át a multiba (állítólag benne van). Megjelenés év végén, X360-ra és Playstation 3-ra.

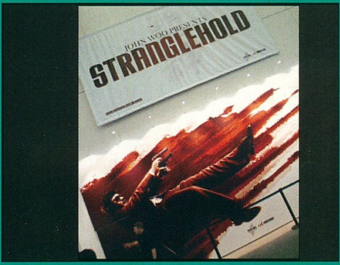
Fussunk át gyorsan a Midway sport-szekcióján is: két játékból áll a kínálat, és európai szemmel nézve egyik sem tolta magasba a vérnyomásunkat. A **Blitz: The League** (PS2, PSP, Xbox, Wii) amerikai foci, az EA által elhappolt NFL jogok miatt mindenféle hivatalos licenc nélkül, ennek fejében viszont egy jó adag brutalitással (élethű sérülések…); az **MLB SlugFest 2006** (PS2, Xbox) pedig baseball frissített statisztikákkal, új stadionokkal, látványosabb animációkkal és a 2006-os kiadásban elsőként jelentkező karakter-kreációs lehetőséggel. A Blitz októberben jön, az MLB pedig a júniusi Konzol standokra kerülésével nagyjából egy időben fog megjelenni – nem nálunk persze, hanem az Államokban.

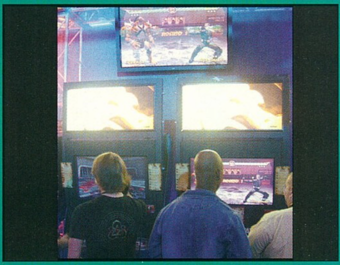
Játékok a fiatalabb korosztálynak, nem is kevés: három darab, egyik sem eredeti alkotás, animációs filmek, illetve egy rajzfilmsorozat áll mögöttük. A **The Grim Adventures of Billy & Mandy** eredetije a Cartoon Network-ön fut nagy sikerrel (szerintem nálunk is, de meg nem mondom a magyar címét), a játékfeldolgozás a szokásos cuki platformer helyett az ütlegelős műfajt választotta. Leginkább a jó öreg PowerStone játékokra emlékeztet az anyag, a rajzfilm összes jelentős szereplője felbukkan benne (az E3-mas demóban csak Billy, Mandy, Grim, és Irwin volt választható), a lényeg egymás laposra püfölése. A többszintes pályákon szabadon mozoghatunk, és különféle power-upok felnyalásával tehetünk szert előnyre a társainkkal szemben, és fegyvereket is magunkhoz szólíthatunk a szétverhető ládikákból. GC, PS2 és GBA változat készül, novemberben lehet keresni a boltokban.

A cuki platformer sem marad el persze: a Warner nyáron debütáló animációs filmje, a **The Ant Bully** ilyen formában kerül megjátékosításra. A történet roppant egyszerű: meggondolatlan kisfiú vizet spriccel a hangyabolyra, és zsupsz, ő is összetöpörödik fél centisre. A feladat: visszanyerni az eredeti formánkat. Sok-sok ugrálás, kevés harc, kevés gyűjtögetés, és némi logika kövezi ki az emberi formába visszavezető utat – egy-egy akadály leküzdéséhez a hangya pajtások segítségét is igénybe kell majd vennünk. A film premierjével nagyjából egy időben lesz kapható, GC, GBA, és PS2 platformokon – később lesz belőle Wii verzió is. Itt van aztán a **Happy Feet**, ami a rend kedvéért szintén egy Warner-animáció játékváltozata – nem sokat tudni róla, a főszereplők pingvinek, a műfaj kalandjáték, és állítólag énekelni is kell / lehet majd benne. Pingvinék novemberben köszönnek be, lesz belőlük PS2, GC, NDS, GBA és Wii változat is.

Záróakkordként legyintünk egyet a két hónapja már tárgyalt PSP-s **Rush** felé (még mindig autóverseny, és még mindig nem találunk benne semmi érdekeset – szeptemberben majd jól leteszteljük), és vetünk egy hosszabb pillantást a **Spy Hunter: Nowhere to Run**ra. Az új Spyhunter játék a Dwayne „The Rock" Johnson főszereplésével készülő (ősszel kezdik forgatni) mozifilmre épít – eredetileg szeptemberben kellett volna megjelennie, de a film csúszása miatt gyaníthatóan átvándorol 2007 nyarára, hogy egy időben jelenjenek meg. A korábbi Kémvadászatok az Interceptort (a főhős autóját) állították a középpontba, a helyzet most változik egy kicsit – két lábon mászkálós, lövöldözős missziókat is kapunk. Az autó azért marad, és a jármű speciális képességeit (képes átalakulni szupermotorrá és motorcsónakká) is kamatoztathatjuk. A Midway Playstation 2 és Xbox platformokra szánja a játékot – 2007 nyarán mondjuk már illene mellécsapni egy PS3 / X360 változatot is.









PlayGear Street



G5 Laser Mouse



Driving Force EX



Cordless Attack

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Az 576 Konzol július-augusztusi, nyári összevont számától kezdve egy új, terveink szerint egyre bővülő vásárlási akcióval szeretnénk kedveskedni hűséges olvasóinknak.

A jövő hónaptól kezdve tehát rendszeresen egy kivágható vásárlási utalványt találtok majd a magazinban.

Ezt a szelvényt majd 1000 forint értékben, az 576 Shopokban tudjátok levásárolni, mégpedig a havonta bemutatott, megadott termékek vásárlásakor.

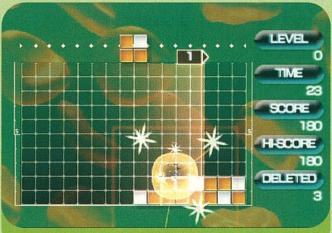
- Csak eredeti, magazinból kivágott szelvényt fogadunk el.
- Ajánlatunk csak a készletek erejéig tart.
- A szelvény csak az általunk megadott termékekhez érvényes.
- Egy termék vásárlásakor kizárólag egy szelvény használható fel.
- A szelvény kivágás után az újság tartalmát nem károsítja.

Akciós vásárlási utalványod csak abban az esetben érvényes, ha neved és címed megadásával kitöltöd a szelvény regisztrációs részét. Év végén vásárlóink között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

E3 vegyes


Turok



Lumines II: Puzzle Fusion


Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Következzen a szokásos „azok a cégek, akik megérdemlik az említést, de nem hoztak ki annyi játékot, hogy külön oldalakat szenteljünk nekik" szekció! Idén elég sokan estek ebbe a kategóriába, gyaníthatóan azért, mert a generációváltás miatt több kiadó most még nem akarta megmutatni, hogy mi rotyog a fazékban – a játékaik nem voltak még olyan állapotban, hogy a Nagyérdemű elé lehessen tárni őket.

A *Buena Vista Games* mondjuk pont kakukktojás, nekik tulajdonképpen rengeteg játékuk volt – csak a kilencven százalékuk abszolút gyermekeknek szóló cucc, az anyacég (Buena Vista = Disney) mindenféle rendű és rangú rajzfilmsorozatainak handheld játékfeldolgozásai, általában GBA és NDS desztinációval – tőlük most megkíméljük a Nyájas Olvasót. Mindenképpen említést érdemel viszont a *Propaganda Games* által hegesztett **Turok** – igen, AZ a Turok, a régi, a jelenlegi generációs konzolokon hamvába halt lövöldözős legenda, aminek jogait a Buena tavaly vette meg a becsődölt Acclaimtől. A Turokkal újraindul a széria – az új résznek nem sok köze van az előzményekhez (oké: a semmi közük nincs egymáshoz, a cím ugyanaz, meg ebben is lesznek dínók, oszt' jó napot...). Egy Joseph Turok nevezetű ex-kommandóst irányítunk, aki régi mentorát üldözi egy távoli bolygóra – a hajóját lelövik, ő pedig a dzsungelben landol. A dzsungelben dinoszauruszok laknak – és NAGYON éhesek. A dínók helyett elsősorban emberekre (a gonosszá lett korábbi bajtárs állig felfegyverzett cinkosaira) fogunk vadászni, az őslények semleges álláspontot képviselnek, bárkibe szívesen beleharapnak, ha finom ropogósz contockákra van kilátás. A taktikusan nyomuló játékos figyeli a dínók mozgását, és úgy ügyeskedik, hogy azok jól rátámadjanak az ellenfeleire, és ne őt kóstolgassák. A játék nem misszió-alapú, hatalmas, nyitott világot kapunk. A Turok az Unreal 3.0 motor erősen módosított változatát használja, és nem hagyományos FPS, hanem egy sajátos first / third person hibrid. Az E3-mon zárt ajtók mögött demózták a játékot, a demóban az összes fontos játékelem szerepelt – kipróbálható volt a nyílt harc és az óvatos, osonós, késsel és íjjal operáló megközelítés is. Tervezett megjelenés: valamikor 2007-ben, Playstation 3 és Xbox 360 platformokra.

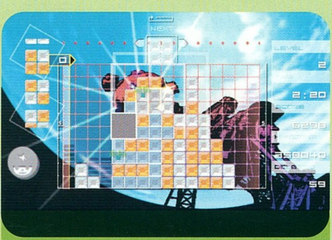
Buenáék másik érdekes játéka a Mizuguchi-féle Lumines direkt folytatása, továbbra is a japán mester cégétől, a Q Entertainment-től: **Lumines II: Puzzle Fusion**. Az első rész a PSP nyitókínálat ékköve volt (szerény véleményünk szerint a mai napig az egyik legjobb PSP játék), egyszerű, de addiktív puzzle-játék, zenés-ritmusos, kissé megkavart (a blokkok kétféle színben esnek) Tetris-utángondolás. A második felvonásból csak a Challange módusz volt kipróbálható, ami a kissé komplexebb hátterek és az új zenéket leszámítva teljesen úgy nézett ki, mint az első rész – kíváncsian várjuk, hogy mitől lesz több a folytatás, mert ez eddig elég kevés. A kérdésre 2006 végén kapjuk meg a választ, továbbra is PSP-n. Annak sem kell kétségbe esnie, aki nem rendelkezik PSP-vel: a PS2 tulajdonosok ősszel kóstolhatnak bele a Lumines nyújtotta örömökbe – az első rész bővített verziójának, a **Lumines Plus**-nak segítségével.

A nyár egyik potenciális filmslágeréhez, a **Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest**hez kapcsolódik a hasonló című játék – ezzel a címmel (később megmagyarázzuk...) kizárólag zsebkonzolokra (PSP / NDS) jön. A PSP és az NDS verzió eltér egymástól: a Portábilis Pléjstáción Jack Sparrow kapitányt irányítjuk a film helyszíneit utánzó pályákon keresztül, és tucatszám kaszaboljuk le az ellenünk áskálódókat – a singleszekció kipörgetése után pedig multi csatákban vehetünk részt, de már nem a szárazföldön. A négyszereplős multi leginkább a klasszikus *Pirates!* hajócsatáira emlékeztet, erős árkád beütéssel: a cél a többi hajó elsüllyesztése, a lövöldözése közben bónuszokat és pénzt markolhatunk fel, a pénzből (két csata között) a hajónkat tudjuk majd tuningolni. Az NDS inkarnáció is akciójáték, csak itt mindhárom főhős (Jack, Will és Elizabeth – azaz Keira Knightley ISTENNŐ) szerepel, nyomulni ugyan csak eggyel nyomulunk, de bármikor beszállhat mellénk egy másik játékos némi kooperatív csihi-puhi erejéig. A PSP verzió június végén, az NDS változat pedig július elején lesz megvásárolható – azaz a film előtt / után akár játszhatunk is vele.

És itt a magyarázat a fenti cím-konfúzióra: a Karib tenger kalózai Playstation 2-n is felbukkannak, csak ezt a játékot a *Bethesda Softworks* fejleszti, és a címe is más: **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow**. Nem nagyon értjük, hogy miért kellett más címet adni neki, hiszen ez is a filmen alapul, mi több, Johnny Depp (Sparrow kapitány, ugye) még a hangját is adja hozzá, ergo abszolút autentikus feldolgozás. A műfaj (hasonlóan a handheld változatokhoz) akciójáték, a három főhőst felváltva irányítjuk huszonnégy pályán – a szcenáriók többsége a filmből lett kiollózva, lesz azonban néhány, a fejlesztők fantáziájából előpattant helyszín is. Júniusi végi megjelenés, pár nappal előzi meg a film (amerikai) debütjét.

Szintén a Bethesda standon lehetett közelebbről megnézni a *Mad Doc Software* **Star Trek: Legacy**-jét. A Legacy hosszú idők óta az első olyan Star Trek játék, amihez komoly reményeket fűzünk. Semmi bugyuta akció, nem vadászgépekkel röpködünk, hanem flottát (pontosabban: egy négy hajóból álló egységet) irányítunk. A játék a Trek-történelem összes jelentősebb mozzanatát felöleli, játszhatunk az Enterprise, az original Trek, és a Next Generation / DS9 / Voyager


Turok


Lumines Plus


Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow








Star Trek: Legacy


Overlord


Painkiller: Hell Wars

korszakban is. A csaták a taktikára a manőverezésre fókuszálnak, kapunk négy játszható fajt (Föderáció, Klingonok, Romulánok, és a kötelező Borg), és persze vaskos multiplayer móduszt is – ráadásul egész pofásan néz ki a játék. Megjelenés ősszel, konzolos fronton kizárólag Xbox 360-ra. Várjuk.

Az eddig leginkább PC-vonalon nyomuló német *CDV* kínálatában egy darab (zseb)konzolos játék szerepelt: a **Panzer Tactics DS**. A Panzer Tactics ortodox, hexa-táblás második világháborús körös stratégia – akik a képek alapján a *Panzer General* sorozatra asszociálnak, helyes úton járnak. Több oldalról végigjátszható single player kampány, a handheld elvárásokhoz igazított küldetés-hossz (egy misszió max. fél óra), rengeteg egység (a gyalogságtól a tüzérségen át a páncélosokig), funkcionális grafika (ez a műfaj nem a vizuális csodákról szól), tapasztalati pontokat szerző,


Panzer Tactics DS


Overlord


Tenchu: Time of the Assassins

és így fejlődő egységek, online multiplayer – a Panzer Tactics hiánypótló alkotás, kevés világháborús stratégia lát napvilágot zsebkonzolokon, ha unod az Advance Wars rózsaszín tankjait, itt a lehetőség, hogy történelmi környezetben műveld (majdnem) ugyanazt. Ősszel fog megjelenni, lehet hegyezni a stylusokat...

A *Codemasters* erődítményben a *Colin McRae Rally* következő felvonásáról (**CMR07** munkacímen fut) csak említés szintjén lehetett hallani: a játék készül, konkrét információkkal / képekkel / videóval nem szolgáltak, jövőre jön, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra. Konkrét, demózott nextgen cím volt viszont az **Overlord** – erre pedig a jövőben is érdemes lesz odafigyelni. Az Overlord egyfajta kifacsart Dungeon Keeper: nem a Gonoszt eltaposó izmos szőke herceget domborítjuk benne, hanem a fantasy-világok rosszfiúját. A játék reklámszlogenje sok mindent elárul: „Tiéd a döntés: gonosz leszel, vagy **nagyon** gonosz?". A Dungeon Keeperhez hasonlóan itt is keverednek a stratégiai és akcióelemek: hősünk nem egymaga intézi a dolgait, a külvilág terrorizálásában (a DK-el ellentétben itt a felszínen tesszük a rossz fát a tűzre) különböző teremtmények hada lesz segítségére. Parancsot adhatunk nekik támadásra, védekezésre, vagy akár egy falu teljes felégetésére is – a gonoszkodás extrém mérteteket ölthet, a kétségbeesett pórnép például egy idő után a helyi (nagy nehezen előkerített :) szűzlányt fogja feláldozni, hogy kiengesztelje Őgonoszságunkat... Az Overlord egyedi vizuális stílussal lett felvértezve, tényleg úgy néz ki, mit egy elborult, sötét mese – valahol Tim Burton és a Monthy Python között félúton. A megjelenés odébb van (2007 második fele), az Xbox 360 tulajok írhatják fel a listájukra.

A *Dreamcatcher* konzolos fronton egy ideje ugyanazt az egy játékot hozza ki az E3-ra: ez pedig nem más, mint a Painkiller jó régóta készülő Xbox-os verziója, a **Painkiller: Hell Wars**. A játék továbbra is korrekt, nagyjából a két éve megjelent PC verzió vizuális színvonalán mozgó, horror-elemekkel bőségesen meglocsolt FPS, teljesen rendben van – de igazán megjelenhetne már. Egy ideig még nem fog, sajnos: a kiadó az E3 után jelentette be az újabb csúszást, a korábban kijelölt kora nyári időpont őszre módosult – a háttérben valószínűleg az áll, hogy időközben a PS2 és PSP verzió is készül a játékból, és egyszerre akarják megjelentetni mindhárom platformra.

A *From Software* arzenáljából elvileg az új, zsebkonzolos Tenchu-játékok lettek volna érdekesek – de nem voltak azok. A PSP-s **Tenchu: Time of the Assassins** (megjelenés: 2006 ősz) a Sega-nál volt kiállítva, a Japánban már megjelent NDS-**es Tenchu: Dark Secrets** esetében pedig maximum a megváltoztatott alcím jelentett újdonságot (valószínűleg rájöttek, hogy az eredeti Dark Shadows mosolygásra kényszerít bármilyen angol anyanyelvű játékost – milyen lenne az árnyék, ha nem sötét?), maga a játék továbbra is inkább Tenchu Light, felülnézeti perspektívával, közepes grafikával és jelentősen egyszerűsített játékmenettel (nincs nyilazás, nincs háztetőkön ugrálás, nincs csáklya, van viszont sok-sok rohangálás). A nyugati féltekén augusztus végén fog megjelenni, ha valaki (ezek után) még kíváncsi rá. A From első következő generációs projektje, az Xbox 360 exkluzív *Chromehounds* szintén a Sega-nál volt látható, ősszel kerül a polcokra.

A *Hudson* standjára bepillantva minden sarokból Bomberman nézett vissza a látogatókra – a kiadó ismét (sokadszor) harcba küldi a robbantgatós kedvű kisembert. Az Xbox 360 tulajok a sötétre hangszerelt **Bomberman: Act Zero**-t kapják: ugrik az eddigi megszokott színes-szagos-bohókás környezet, változik a dizájn, villogó páncélba burkolt karakterek pusztítják egymást. A magunk részéről már régóta csóváljuk a fejünket a teljesen felesleges darkos fordulat miatt: ettől nem lesz jobb a Bomberman, sőt... A játékmenet alapjai változatlanok, apróbb módosítások történtek csak: a bomba ezúttal szikrázó energiagömb, és nem látjuk át a teljes pályát – minden más a megszokott mederben folyik. A teljes verzió augusztus elején kerül az üzletekbe. Az NDS-t és a Nintendo Wii-t becélzó Bomberman Land szintén elszakad a jól bevált formulától, méghozzá alaposan: a BL tulajdonképpen a Mario Party-hoz hasonlatos minijáték-gyűjtemény, az E3-mon demózott három minigame-ből kettőben még csak bombák sem szerepeltek, vagyis a Hudson itt inkább a névvel, nem az eredeti játékmenettel próbálja eladni a játékot. Ősszel tudjuk meg, hogy mi sül ki belőle. A Bomerman-brancs legklasszikusabb tagja a PSP-s **Bomberman** (így, egyszerűen, egyelőre alcím nélkül). A PSP inkarnáció kilencven százalékban a megszokott alapokra építkezik, a grafika is a korábbi részeket idézi (esetünkben: egyszerű, de stílusos 3D),









Tenchu: Dark Secrets



Bomberman



Samurai Warriors 2

az egyetlen eltérés, hogy a pályákon felnyalható bónuszokat (nagyobb robbanás, több bomba, megnövelt sebesség… – szóval a szokásos) nem instant lőjük el, hanem bespájzolhatunk belőlük, és később is felhasználhatjuk őket. A PSP változat 2006 végére van kiírva, később állítólag PS3 verzió is készül majd belőle. A Hudson két Wii-exkluzív játékot is dédelget: az egyiknek még csak a (munka)címét ismerjük – **Flight Game** – a másik pedig az 1990-es TurboGrafx-klasszikus, a **Bonk's Adventure** (akció-platformer, őskori környezetben) direkt portja – ezt Virtual Console (a Nintendo emulációs-letöltős szolgáltatása) keretében fogják forgalmazni.

Az idei *Koei* kínálat alapköveit ismét a cég védjegyének számító történelmi tömegkaszaboldák jelentették. A PSP-s **Dynasty Warriors Vol. 2** a japán kezdőkínálatot erősítő elõd hibáiból tanulva mind grafikai, mind tartalmi szempontból erősít: a csatateret kisebb helyszínekre szabdalták fel (az egyes pályák megnyerése jelenti a kulcsot a végső győzelemhez), a játék jobban néz ki, 48 legendás karaktert, 31 csatát és 50 pályát préseltek bele. A stílus rajongói október környékén kezdhetnek érdeklődni utána. A **Samurai Warriors 2** ugyanez, csak Kína helyett Japánban: igazi „még többet, még nagyobbat" folytatás, a fejlődés elsősorban a játszható karakterek számában (tíz új hős, köztük olyan japán legendákkal, mint Musashi Miyamoto, vagy Ieyasu Tokugawa), és a vadiúj, táblás stratégiai móduszban érhetők tetten. Amerikai / európai megjelenési időpontja még nincs, a japán premier idén esedékes, PS2-re (ez a verzió volt kipróbálható az Expón) és Xbox 360-ra. A Koei kanadai részlege (mert hogy ilyen is van nekik) által hegesztett **Fatal Inertia** Playstation 3 nyitócím lesz, ha minden jól megy. Tavaly ilyenkor már írtunk egyszer a játékról: a WipeOut nyomvonalán haladó futurisztikus versengésről van szó, részletesen tuningolható / festhető / felfegyverezhető lebegő járgányokkal, korrekt fizikával, viszonylag nyitott pályákkal (mármint: a WipeOutnál nyitottabb, nem kóricálhatunk szabadon…), és decens grafikával. Az E3-mon játszani nem lehetett vele, a magától futkározó demo alapján akár még jó is lehet – a TGS-en majd kipróbáljuk…

Az *Eidos* standján viszonylag sok volt a látnivaló, a kiállított címek egy része (Hitman: Blood Money, Urban Chaos: Riot Response, Rogue Trooper…) azóta már megjelent, nálunk is olvashattatok / olvashattok róluk részletes recenziót – lássuk inkább az újdonságokat! A **Just Cause** első pillantásra (sőt, a sokadikra is) a GTA, a Mercenaries és a tavaly ősszel megjelent Total Overdose laza keveréke. Főszerepben Rico Rodriguez titkosügynök: az úriember feladata az, hogy jól megbuktassa a San Esperito szigetén regnáló rezsimet. Ami érdekes: a sziget több mint ezer négyzetkilométeres – azaz nagyobb, mint San Andreas. A Just Cause-ban minden játszik, amit az eddigi GTA-kban (meg a klónjaiban és utángondolásaiban) megkedveltünk: járműlopás és furikázás, utazás földön / vízen / levegőben (igen, lesz benne ejtőernyőzés is), plusz látványos, a valóságra fittyet hányó akció – hősünk ugrál, vetődés közben lövöldöz, és úgy szórja a gránátokat, mint Holle anyó a havat karácsony környékén. Őszre ígérik, Playstation 2, Xbox, és Xbox 360 platformokra.

A **Justice League Heroes** az Eidos és a Warner Bros. Interactive közös projektje, a (konzolos) Baldur's Gate-ért (az első részérért) felelős Snowblind tálalásában. Ha játszottál a BG-el, ismerős lesz JLH-is: pörgős akció-RPG, izmos harcosok, dühös varázslók és nyilazó elfek helyett ezúttal szuperhősökkel a középpontban. Választható karakterek: Zatanna, Wonder Woman, Martian Manhunter, Superman, Batman, Green Lantern, ás The Flash – azaz a komplett Igazság Liga. A játék a zsánerben jól megszokott döntött felülnézeti perspektívát használja, hős-csapatunk az alapból kiosztható pofonokon kívül speciális támadásokat is bevethet – a hangsúly egyébként ezek fejlesztgetésén lesz, az ellenfelekből kirugdosott boost-csomagokból és tapasztalati pontból új képességeket vásárolhatunk, illetve magasabb szintre emelhetjük őket. A sztori titok, a megjelenési időpont viszont nem az – 2006 végén érkezik, Playstation 2-n, Xbox-on és PSP-n. Ott van aztán a **Reservoir Dogs**, Tarantino korai kultklasszikusának feldolgozása – amit szerény véleményünk szerint nagyon nem kellett volna feldolgozni. A látottak alapján tucat-akciójáték készül, ami cipőkanállal erőltet lövöldözést és autós bohóckodást a film történetébe – a fejlesztők szerint azokat a részeket élhetjük át a játék segítségével, amiket „a filmben nem láthattunk". Az akció abszolút átlagos (a szokásos „rohanj előre, és lőj szét annyi rendőrt, amennyit csak bírsz" bohóság), az autós szekció még átlagosabb: a Kutyaszorítóban NEM ERRŐL szólt, üvölt róla, hogy a marketing-szakosztály szemében felvillanó dollárjelek állnak a megjátékosítás mögött. Őszi premier, Playstation 2 és Xbox desztinációval. Végül a rend kedvéért tegyünk említést a kis hazánkban fejlesztett, kissé kacskaringós sorsú **Battlestations: Midway**-ről is. A Midway még mindig ugyanaz a második világháborús akció-stratégia, amit a Konzol hasábjain tavaly tavasszal egyszer már alaposan bemutattunk – csak a sok csúszásnak, és a fejlesztőcsapat környékén dúló viharoknak (a Mithis az eredeti formájában megszűnt létezni, a stúdió két részre szakadt – a játékot most az Eidos Hungary hegeszti) még mindig nem jelent meg, sőt platformváltás is történt – az eredetileg tervezett PS2 / Xbox verziók a kukában landoltak, a Midway Xbox 360-ra (és PC-re) fog megjelenni – az



Bomberman: Act Zero



Dynasty Warriors Vol. 2.



Fatal Inertia

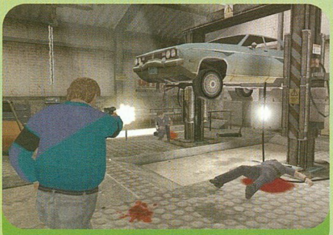








Just Cause



Reservoir Dogs



Dead or Alive: Xtreme 2

új (remélhetőleg most már tényleg végleges) megjelenési dátum 2006 ősze.

A LucasArts kevés játékkal jelentkezett idén – ők mondjuk soha nem a gigantikus játéktermésükről voltak híresek. A **LEGO Star Wars: The Original Trilogy**-t most szépen átugorjuk, a Konzol májusi számában szóltunk róla bőségesen, tessék fellapozni a múlt havi hírrovatot, ha valakinek kimaradt volna. A cég erősen indítja a következő generációt: egy darab **Star Wars** és egy darab **Indiana Jones** készül Lucasék boszorkánykonyhájában, végeleges címe egyiknek sincs, és az E3-mon inkább a mögöttük álló technológiát demózták a konkrét tartalom helyett. A technológia pedig kifejezetten figyelemre méltó, a nextgen konzolok (jelesül: a PS3 és az X360) megnövelt számítási teljesítményére keményen alapozó produktum. A LucasArts háton belül fejlesztett motorjának két legjelentősebb összetevője az Euphoria ködnevű környezetszimulációs rendszer, és egy ködnév nélküli anyag-részecske szimulációs szisztéma. Az Euphoria lényege, hogy a játékban szereplő karakterek nem előre letárolt animációkkal érintkeznek a környezetükkel, hanem interaktívan reagálnak arra. Példa: a Jones apó által egy kocsinak hajított ellenfél megkapaszkodik a járgány sárvédőjében, és úgy tápászkodik fel – ha még egyszer nekihajítod, nem ugyanazt csinálja, hanem mondjuk az ajtót markolászva próbálja összeszedni magát. Másik példa: a Jones az izgő-mozgó függőhídon haladva felveszi az objektum kilengéseinek ritmusát, látványosan egyensúlyoz rajta, és ha megbillen, a szituációnak megfelelő helyen és módon kapaszkodik meg – leírva kevésbé lenyűgöző, mozgásban azonban roppant látványos. Az anyag-szimuláció hasonlóan előremutató: a játékban található minden anyag egyedi jellemzőkkel van ellátva – ha találkoznak egymással, nem előre letárolt, hanem ezen jellemzőkből valós időben kiszámolt módon reagálnak. Konkrétan: az üveg ezerféleképpen eshet darabjaira, a falap mindig másképp roncsolódik, és így tovább. A két rendszer együtt nagyon látványos dolgokra képes – az új játékok pedig maximálisan használni fogják őket. Jones apó új kalandjáról csak annyit tudni, hogy 1939-ben fog játszódni, az új SW játék pedig jediket és masszív erőhasználatot szerepeltet (plusz a pletykák szerint nyomulhatunk benne Vaderrel is...). Mindkét játék 2007 folyamán kerül az üzletekbe, a PS3 és az Xbox 360 tulajok legnagyobb örömére.

A LucasArts nem csak SW / Jones játékokon dolgozik: a népszerű Theme Park harmadik részét tető alá hozó Frontier egy nagyon hasonló játékot készít nekik – ő a **Thrillville**. A Thrillville vidámpark-szimuláció, és minden megvan benne, ami a Theme Park szériát sikeressé tette: rengeteg építhető attrakció (csak hullámvasútból huszonöt féle lesz benne), tucatnyi építkezési stílus, kiegészítő épületek, a játékok kipróbálásának lehetősége (bármelyikre felülhetünk), sőt, még különféle minijátékokkal is megszórják a megszokott formulát. Jelenlegi generációs konzolokra (PS2, Xbox) fog megjelenni, plusz készül belőle PSP verzió is – 2006 végére várjuk.

Tecmo-ék nagyon gyengén nyomták az idén: nagy stand, de tök üres, kétóránként pár felvonuló csinos kislány, néhány szétosztogatott póló, és egy szem megtekinthető játék, a **Dead or Alive: Xtreme 2**, X360 verzióban. Jetski, strandröplabda, csúszdák, vicces vízi játékok – azaz egy komplett aquapark várja a szexi bikiniben flangáló poligonlányokra izguló játékosokat. Megjelenés 2006-ban.

A végére hagytam két nagyon finom anyagot: kezdjük a vadabbikkal. **Mercenaries 2: World in Flames** a *Pandemic*-től. Az első rész nagyon kellemes meglepetés volt: a GTA-formulát helyezte át Észak-Koreába, és fejelte meg alaposan – brutális harci járművek volánja mögé pattanhattunk, és emberes rombolást végezhettünk mindenütt. A második epizód a dolgok jelenlegi állása szerint PS3-exkluzív, égy négyzetre emeli mindazt, amit korábban láthattunk. A Zsoldosok második epizódja Venezuelában játszódik (a helyi rezsim alaposan meg is sértődött miatta, és már most tiltakoznak, imperialista összeesküvést sejtve a háttérben...), az ellenfél ezúttal az Universal Petroleum nevezetű olajbányász korporáció. Minden fejlődik: nagyobb, az előzményénél kategóriákkal jobban kidolgozott játéktér, teljes, többlépcsős rombolhatóság (még a fák is szétszedhetők, az épületek pedig több szakaszban cincálhatók darabjaikra), négy választható karakter a korábbi három helyett, és a legjobb – online is játszható kooperatív multiplayer. 2007-ben érkezik – várjuk.



Justice League Heroes



Indiana Jones



Mercenaries 2: World in Flames

A második finomság a tavaly ősszel a remek Fahrenheit-el jelentkező francia *Quantic Dream*-et dicséri. A játék címe **Heavy Rain**, csak egy techdemo volt belőle kiállítva a Sony PS3 szekciójában – de az a techdemo rendesen földhöz vert mindenkit. Röviden: a demóban „szereplőválogatás" folyik a játékhoz, egy kissé lóarcú fiatal lányka aspirál a női főszerepre – egy jelenetet ad elő. Egyszerűen indul: fiatal, naiv feleség a kertvárosi ház konyhájában, visszaemlékezés a múltra, a hirtelen jött szerelemre, a gyors házasságra. Kint szakad az eső, villámlik. Változik a hangulat: a leányzó arcán könnycseppek csorognak, a férj csalja, ő pedig kezdi belelovalni magát a dologba – a könnyeket düh váltja fel, és a mosogató alól előkerül egy pisztoly is... Milyen lesz a játék? Fogalmunk sincs, de a techdemo a lehető legközelebb állt ahhoz, amit „virtuális színészetnek" szokás nevezni – döbbenetes élethű és vadítóan hangulatos volt az egész – oda fogunk rá figyelni a jövőben, Quanticék nagyon tudnak valamit.








Sonic the Hedgehog


Sega Rally Revo


Super Monkey Ball Adventure

A **SEGA** végre kezdi megtalálni önmagát, a tavalyi viszonylagosan pozitív szereplés után idén teljes erőbedobással vetették bele magukat a kiállítás sűrűjébe. A temérdek félresikerült kísérletezés után úgy tűnik, hogy az egykoron az egeket ostromló óriás minden erejével a következő generációt képviselő trió támogatására koncentrál, klasszikus franchise-okat húzva elő a kalapból: *nagyon helyesen.*

Megtépázott hírnevén javítani kívánó Sonic epizód veszi kezelésbe a platformhordát: a SEGA mascotja kiválónak látszó epizóddal örvendezteti meg a széria elkötelezett híveit. A **Sonic Wild Fire** az „Ezeregyéjszaka meséi"-nek eltűnt lapjai körül bonyolódik – az arab világ jellegzetességeit felvonultató környezet innentől fogva adott, a reálisabb környezet a gyerekjátéknak titulált sorozat érettebbé tételét szolgálja, a látottak alapján sikerrel: bár a játékmenet a 15 évvel ezelőtt megjelent klasszikus Genesis epizódot idézi (elképesztően pörgő akció, klasszikus mozdulatok), a sztori összetettebb, izgalmasabb és több fordulatot rejt – leszámítva az újabb Sonic-sarj feltűnését (albínó Sonic). Sonic számára ezúttal a legnagyobb fejfájást nem az aranykarikák bezsebelése, vagy az ellenfelek lepofozása jelenti majd, hanem a pályán elszórt csapdák észlelése és kikerülése – a kiállított verzióban hősünk magába roskadó hídról ugrált, leomló oszlopok között szlalomozott, a földből előtűnő lándzsákat kerülgetett. Az akadályokat szélsebesen kerülgette, melyben legnagyobb segítsége az új orb szisztéma volt – a kék gömbök bezsebelése garantálja az elképesztő futási sebességet. Mint minden Wii terméknél, a kritikus pont itt is az irányítás mikéntje: a SEGA a jelek szerint gyorsan megbarátkozott a kontrollerrel, Sonic kezelése pofonegyszerű, a minimalizált gombkiosztás villámgyorsan megtanulható és élvezhető metódust kínál. Vizuális szempontból nincs szégyenkeznivalója a WF-nek, a Wii felhozatal élvonalát erősíti, kifejezetten szép, szinte egy leheletnyi a különbség a tavalyi TGS-en bemutatott, Los Angelesben már játszható PS3 / X360 inkarnációval, a **Sonic the Hedgehog**gal szemben – igen, multiplatform fejlesztés, ám az egyes kiadások között ha nem is lényeges, de jól látható különbségek lesznek: X360 esetén biztos, hogy jelentősen átszabott soundtrack szolgáltatja majd a talpalávalót, az egyéb verziókhoz hozzácsapott változtatásokat egyelőre titokzatos homály fedi. A Wild Fire sajnos nem nyitócím, a fejlesztés még gőzerővel halad, legkorábban valamikor 2007 elején számíthatunk a kék sündisznóra.


Virtua Tennis


Phantasy Star Online


Full Auto 2: Battlelines

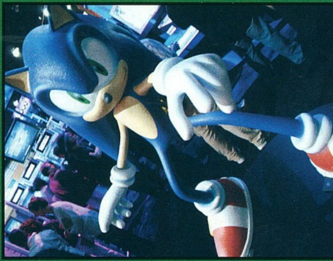
Húsz százalékos állapotban leledző PS3-as verzióval vonult ki a **Virtua Tennis** harmadik epizódja. Minden idők talán legjobb árkád teniszőrülete megtartotta mindazt, ami a két Dreamcast kivetülést naggyá tette: a VT3 gyakorlatilag még mindig egy kétgombos sportjáték, alaposan megreformált mesterséges intelligenciával – a gép által irányított játékosok mindegyike eltérő stílusban, folyamatosan változó mentalitással csapkodja a labdát, reagálnak pontszerző akcióinkra, nyesnek, emelnek és szerválnak. A legnagyobb fejlődés természetesen a külsőségeken érhető tetten, elsősorban az animációkon: ennyire életszerű, emberi és reális mozdulatsort még nem láthattunk, messze maga mögött hagyja a nemrég debütált Top Spin 2-t, ráadásul sokkal szebb is annál – minden csillog és villog, a közönség felállva tapsol, üvölt és buzdít, a pályabírók fészkelődnek, a labdaszedők végzik a dolgukat, pazar hölgyek-urak, egyszerűen pazar! PS3, X360, 2007 második fele: szervára fel!

Zárt ajtók mögött, de végre újból száguld a Sega Rally szekere – a PS3/X360 duót megcélzó **Sega Rally Revo** még mindig az árkád versenykategóriát erősíti, még mindig körpályákon folyik a küzdelem: utóbbi igencsak látványos evolúción ment keresztül. A terep bizonyos mértékig deformálható, a kerekek mély gödröt vájnak a sáros, poros útba, a verseny végére garantáltan máshogy fest a szakasz, mint kezdéskor, ez pedig jelentősen befolyásolja a vezetési modellt: az ideális ív folyamatosan arrébb vándorol, teljesen kiismerni egy-egy szakaszt szinte lehetetlen. A jármű paramétereinek, alkatrészeinek cseréje minimális, a hangsúly még mindig a száguldáson van, a predefiniált beállítások szavatolják, hogy bárhol és bármikor beleugorhasson a delikvens a dolgok sűrűjébe. A Revo kifejezetten tetszetős, az út tényleg poros és sáros, a kavicsok felverődnek a motorháztetőre és a szélvédőre, az autók koszolódnak. Maximálisan nyolc játékost támogató online opció is helyet kap a szingli módozat mellett – 2007 elején erről megbizonyosodhatunk.

Újabb kört tesz meg a **Phantasy Star Online** saga – az eredetileg MegaDrive-on indult, de Dreamcaston kiteljesedett franchise marad a kaptafánál, elsősorban még mindig online szerepjáték minimális egyjátékos támogatottsággal. A két pályát tartalmazó demo csupán a felszínt kapargatta, a 2007 második felére datált végleges változat repertoárja megközelítőleg 200 fegyvert, 70 fajta ellenfelet és maximálisan öt humán playert tartalmazó csoportos harcot tesz lehetővé: a potenciális játékosok egymásra találását az X360-on már tökélyre fejlesztett lobby rendszer bizto-








Chromehounds


Yakuza


Virtua Fighter 5

sítja, a megcélzott PS2-es változat várhatóan egyedi fejlesztésű rendszerből táplálkozik majd.

Idén sem maradunk Super Monkey Ball nélkül, a széria rögtön két különálló epizóddal folytatódik: a **Banana Blitz** a Wii tulajokat, míg a **Super Monkey Ball Adventure** a Gamecube / PS2 / PSP triót boldogítja. A Wii-exkluzív kiadás erősen profitál az új irányítóból – az eddigi legélvezetesebb és legautentikusabb metódus vadonatúj megközelítést nyújt a pályák teljesítéséhez, a multiplayer orientált party opció pedig változatos minijátékokkal gondoskodik a makulátlan élményről. A kurrens-gen Monkey Ball szintén újít, korrekt történetet kapott öt különálló, szabadon felfedezhető világgal, vadonatúj képességekkel és minijátékokkal, immáron ténylegesen platformjátékká avanzsált. Utóbbi már konkrét megjelenési időpontot


Yakuza


Sonic Rivals


Golden Axe

is kapott – Európában augusztus végén gurul be a boltokba.

A Full Auto egy második menetre is befizet. A Playstation 3-at megcélzó **Full Auto 2: Battlelines** még mindig egy sajátságos Mad Max utánérzés, széttuningolt és alaposan felfegyverzett autók csapnak össze, ezúttal már egy zárt arénában is. Kicsit változnak a játékszabályok, az ütközés utáni időpörgetés képessége a háttérbe szorul, a versenyzés nagyobb hangsúlyt kap, a kocsikra maximálisan két fegyver aggatható. Szép, izgalmas, de semmi eget rengető.

Chromehounds – a SEGA standjának legkiforrottabb, gyakorlatilag már csak az utolsó simításokra váró produktuma vérbeli (és mostanság igencsak hanyagolt) mechaszimulátor, egyesen a remek Armored Core széria mögött álló From Software-től. A robosztus fémszörnyetegek háborúja nem reformálja meg a világot, de a látottak alapján kifejezetten korrekt kis akciójáték. A mechák kidolgozása fenomenális, súlyuk szinte érezhető, a hidraulikus rendszer által irányított mozdulataik pontosan olyanok, mint amilyennek megálmodtuk őket, a terep a lövedékek hatására deformálódik, a környezet kidolgozása meseszép, a csapatirányítás lehetősége kifejezetten ötletes, a 12 játékost támogató online opció egyértelműen a mű legnagyobb erőssége, az átépíthető mechák pedig érdekes színezetet adnak a tetszetős játékmenetnek – a legjobb az egészben, hogy a lap megjelenésekor (elméletileg) már meg is vásárolható.

Yakuza: a játék, amiért bármikor odaadnánk a fél karunkat, a játék, ami végre hozzá mert nyúlni ahhoz a témához, melyet úgy kerülnek a nyugati fejlesztők mint a tüzet. A Japánban már régen megjelent Shenmue utánérzés legnagyobb szerencsénkre szeptemberben nálunk is partot ér. Az egyenesen az AM2-től érkező akciójáték sajátságos maffiatörténet a japán alvilág legmélyebb bugyraiból – a neonfényben fürdő város igazi élettel teli metropolisz, az utcákat járókelők hada ostromolja, legtöbbjük megszólítható, az épületek többsége belülről is felfedezhető, a szabadon bejárható terep kiváló szabadságérzetet nyújt. Héroszunk, Kazuma elképesztően sokat fog majd harcba bocsátkozni, a kamera ekkor egy sajátságos – klasszikus verekedős szériákból már ismert – pozíciót vesz fel: a metódus elképesztő odafigyelést kapott, hősünk számtalan mozdulatot ismer, egyszerre több ellenféllel is képes felvenni a harcot, a közelben lévő tárgyakat pedig fel is használhatja (a törött üveg, a hatalmas faléc vagy egy bicikli jó szolgálatot tesz majd). Látvány szempontjából kifejezetten jól teljesít, a PS2 hardver különösen a filmes figurára vett átvezető animációk alatt mutatja meg a foga fehérjét. Várjuk, nagyon, mindenképp az idei év színfoltjának ígérkezik.

Es amik nem voltak kint, de ejtsünk róluk pár szót – véglegesnek tűnő nevet kapott a PSP-s Sonic epizód: **Sonic Rivals** néven tessék majd keresni a boltokban 2006 végén. A szingli és multi módozatot egyaránt támogató handheld inkarnáció érdekes egyvelege lesz a klasszikus 2D-s Sonic játékmenetnek és a teljesen három dimenziós megjelenítésnek. Karakterkusztomizáció, egyedi storyline-ok, zónákra osztott szintek – egyelőre ennyi látszik biztosnak.

PS3 exkluzívvá avanzsálódott az árkád köreit már hetek óta futó **Virtua Fighter 5**: a konzolos változatra jellemző egyedi paraméterek egyelőre ismeretlen, ami biztos, az a 720p-s felbontás támogatása, a karakterekre aggatható kiegészítők feltűnése, újabb szereplők „vásárlása": 2007 tavaszán esedékes a debütálása.

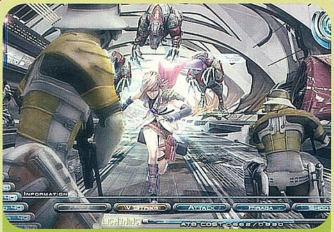
A nagy visszatérések ideje ez: minden idők egyik legjobb hack'n slash-e fenséges köpenyben, a régi erényekkel helyezi magát vissza a videojáték világba. A 2007 közepét megcélzó **Golden Axe** részletei egyelőre titkosak, így azt sem tudjuk, hogy mi marad meg a klasszikus elődből – remélhetőleg csak a pozitív elemek (azokból van bőven).

Egy project erejéig ismét visszatér a SEGA ölelő karjaiba a Microsoftos kitérők után a *Bizarre Creations*: a **The Club** multiplatform fejlesztés, a PS3-at / X360-at megcélzó akciójáték eléggé titokzatos, a teaser-trailer tanúsága szerint egyfajta lightosabb Manhunt / Running Man klón: a The Club bizarr TV show, fegyveres harcosok klubja, ahol a cél a mezőny többi tagjának cafatokra szedése ólomgolyók által.









Final Fantasy XIII



Final Fantasy Versus XIII



Dirge of Cerberus – Lost Episode

A **Square Enix** idén nem okozott csalódást, ugyanis minden híresebb sorozatának érkezik újabb tagja, tehát remek minőségi címeket mutattak nekünk a show alatt. Egy biztos azonban, a cég mantrája, a „Final Fantasy" mobiltelefonon, és szinte az összes konzolon tiszteletét tette valamilyen formában. Vágjunk is bele. A következő játékok nagy részét egyébként még az E3 előtti napon, egy direkt e célból rendezett sajtókonferencián mutatták be a nagyközönség számára.

Az E3 alatt felfedték végre a leplet a Final Fantasy XIII-ról. Sőt: HÁROM darab XIII-ról! Igen, ez így első hallásra furcsának tűnhet, de mindjárt tisztázzuk a helyzetet. Egyébként a show után pár nappal már körvonalazódott a helyzet, és már világosan látszik, hogy a cégnek komoly tervei vannak ezzel az univerzummal, és az egész mondakört „**Fabula Nova Crystallis – Final Fantasy XIII**"-nak nevezték el. A játékokat ugyanaz a WHITE engine futtatja majd, amely a Playstation 3 képességeihez igazított motor, és az a csapat készítette, akik a FFVII intróját – ezúttal PS3 techdemóként – újra tető alá hozták.



Final Fantasy XIII



Dirge of Cerberus



Crisis Core: Final Fantasy VII

A legfontosabb természetesen a **Final Fantasy XIII**. A játékot eredetileg PS2-re kezdték el fejleszteni, de mihelyst lehetőségük adódott rá, nekikezdtek az egységesített motor, és természetesen eme játék fejlesztésének. A show alatt egy remekül összevágott trailert volt szerencsénk megtekinteni. A környezet erősen science-fiction stílusú a látottak alapján – egy sebesen száguldó vonattal kezdődött a bemutató, majd az azt egy személyben megtámadó főhősnő került terítékre. A Yunához hasonlító, ám nála fiatalosabb, hosszú halovány vöröses hajú hölgy roppant látványos belépővel kezd – tulajdonképpen lehenteli a vonat teljes fegyveres személyzetét. Ekkor csodálhattuk meg az első ingame jeleneteket, mely alig különbözött a trailer többi, nagyrészt renderelt részétől. A látottak alapján a harcrendszer is erős átalakuláson ment keresztül, főszereplőnk lánckombókkal ügyeskedett, de sajnos bővebb információk nem derültek ki a rövidke jelenetből. Konklúziók: az új főhősnő nagyon jól eltalált kinézettel és fegyverzettel rendelkezik, a környezettel sincs probléma – a zene pedig kellő mennyiségű adrenalint pumpál az erekbe. Amit hiányoltunk: a többi szereplő bemutatkozása, és a summonok – amennyiben lesznek. Ettől függetlenül abszolút ígéretes darab.

A következő a sorban a **Final Fantasy Versus XIII** – a készítők figyelmeztettek minket, hogy a Versus itt annyit jelent, mint „megváltoztatni valaminek az irányát". A bemutatóban egy hosszú ezüsthajú srác szerepelt, aki sötét öltözékében felemelkedik trónjáról, majd kisétál a futurisztikus templomából – hogy a hóesésben várakozó katonák tüzet nyissanak rá. A lövedékek el sem jutnak a célszemélyhez, aki ezernyi pengét idéz meg, melyek végül egy fegyverré álnak össze – a többit a fantáziánkra bízták. A játékot a Kingdom Hearts-okat összedobó csapat heggeszti, és stílusát tekintve akció-szerepjáték keverék lesz .

A harmadik bejelentett Final Fantasy az **Agito XIII**: egyenlőre annyit tudni róla, hogy a fejlett mobiltelefonokra szánják majd, és kiegészítés lesz a már említett két epizódhoz.

A karakterdesign mindhárom játék esetén Tetsuya Nomura feladata volt, az XIII-at Yoshinori Kitase rendezi majd, míg a Versus szintén az előbb említett designer rendezésében készül – érdemes lesz tehát odafigyelni rá!

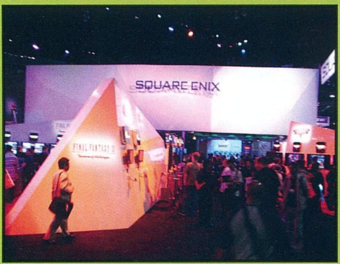
A Nintendo is kapott új Final Fantasy-t, rögtön kettőt is. Elsőként a Wii-re érkező **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** került bemutatásra, amiből egy rövid animációt láthattunk – ebben legalább szerepeltek Chocobók és egy, a sorozatra oly jellemző levegőt szelő hajó is felbukkant. Amit tudunk a játékról, az a következő: a Crystal Bearers megőrzi majd a tradicionális RPG jellegét, és a készítők igyekeznek élettel teli grafikát varázsolni a képernyőre – hogy ebből mi fog megvalósulni, meglátjuk a megjelenéskor –, amelynek időpontja még bejelentésre vár.

A másik játék a **Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates** címre hallgat, és a Nintendo DS-t célozza be. Ez a rész kifejezetten hasonlított a látottak alapján a GC-s elődjére, az egyik karakter kristályhordozó, és ugyanúgy különböző karakterosztályokat lehet választani, melyek mind eredendően más-más hozzáállást igényelnek. A játék egyaránt lesz játszható singleplayer üzemmódban, és természetesen Wi-Fi kapcsolat segítségével többen is nekieshetünk majd.

A DS tulajoknak egyébként sem kell aggódniuk, mert eme bejelentés mellett remekül halad a Final Fantasy III fejlesztése is. Emlékeztetőül: a szeptemberben megjelenő játék annak az epizódnak az újragondolása, mely még sosem volt elérhető angol nyelven a játékosok számára, ráadásul teljes három dimenzióban pompázik majd. A karaktereket pedig az az Akihiko Yoshida tervezte / illusztrálta, aki a Vagrant Story és a FFXII karaktereit is megálmodta.

Van egy másik FF, aminek világa a XIII-hoz hasonlóan szépen terebélyesedik – ez lenne a Final Fantasy VII.

Kezdjük a sort a **Dirge of Cerberus**-szal, ami játszható verzióban volt kint a show alatt – a játék főhőse Vincent, stílusa pedig akció-RPG keverék, a jobbik fajtából. Főszereplőnk fegyvere a történet előrehaladtával fejlődik, a pályákat pedig renderelt CG animációk kötik össze – a Square-től megszokott pompás minőségben és tartalomban. Maga a játékmenet határozottan profi, és élvezetes, már ami az első tapasztalatok alapján leszűr-









Dragon Quest Heroes: Rocket Slime


Valkyre Profile 2: Silmeria



Children of Mana

hető. **[Japánban már kint van pár hónapja, szerintem szégyenletes, pofátlan, az FFVII hírnevén lovagló rókabőr – liquid]** A megjelenése nyár végén esedékes. Kapott viszont ez a történet egy mellékszálat (kissé abszurd helyzet ez , tekintve hogy maga a játék is egy spin-off), mely szintén a hitech mobiltelefonok tulajdonosait boldogítja majd, és **Dirge of Cerberus – Lost Episode** címre hallgat. Érdekessége az, hogy tartalmazni fog egy kompetitív többjátékos üzemmódot is. A telefonosok egyébként kapnak majd egy klasszikus darabot is, a Final Fantasy első epizódját – hogy pontosan mikor, és mely készülékekre, az egyelőre kérdéses.

És végül a hordozható Playstation egyik legjobban várt szerepjátéka következzen, a **Crisis Core: Final Fantasy VII**. A játékból egy trailert mutattak, mely egyaránt tartalmazott CG animációkat és ingame jeleneteket. A történet ismert – Zack névre hallgató Soldier tag (mely a Shinra Corporation elit szervezete lenne, ha valaki nem tudná) igen komoly célokat tűzött ki maga elé, ami a következő: jobbnak lenni a legjobbnál, vagyis Sephirothnál. A trailer egyik roppant látványos jelenetében például az előbb említett két szereplő párbajozik, a végkimenetel felderítése majd a játékosra vár ebben az akció orientált szerepjátékban. Ami biztos: a Crisis Core bitang jól néz ki, könnyedén felférne a legszebb PS2-es címeknek szánt képzeletbeli dobogóra, ez a vizuális minőség PSP-n pedig szimplán zseniális. Még egy-két ilyen cím, és az összes vacilláló JRPG fanatikusnak eladják a gépet.

Ennyi Final Fantasy bőven elég is lesz az elkövetkező időkre – jöjjön a cég másik régi nagy sorozata, a Dragon Quest. Két darab játék képviseltette magát a shownn, mindkettő egy-egy Nintendo konzolra érkezik majd.



Valkyre Profile: Lenneth



Valkyre Profile 2: Silmeria


Dawn of Mana

Elsőként szóljunk a **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors** címre hallgató játékról, melyről egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy aktívan használja majd a Wii irányítóját, és emellett a dolgok jelenlegi állása szerint nyitócím (!) lesz.

A másik darab, a **Dragon Quest Heroes: Rocket Slime** egy mellékszál, ráadásul nem akármilyen. A mosolygós vízcsepp formájú kék teremtmények eddig is érdekes dolgokra ösztönözték a kiadókat (Slime formájú kontroller, példának okáért), ezúttal egy saját játékban irányíthatjuk „hőseinket". Az E3 alatt játszható formában volt jelen, rögtön két választható játékmódot kínálva – egyikben slime-unk egy tank irányítását vehette át, míg a másikban egy mászkálós, küldetéseket teljesítendő pályának eshettek neki a demót kipróbáló játékosok. A slime roppant flexibilis kis teremtmény – nekironť bárminek, alakot változtat, lebeg –, a pályák úgy lettek kialakítva, hogy eme képességek gyakori alkalmazására szükség legyen. A megjelenítés a stílusnak megfelelően teljesen rajzfilmszerű, érdekes darab lesz tehát – a megjelenése Amerikában szeptemberben esedékes, remélhetőleg nekünk sem kell majd túl sokat várni rá.

Jöjjön a Tri-Ace remekműve, a **Valkyre Profile: Lenneth**. Az eredetileg PlayStation platformon megjelent játékot ezúttal PSP-re portolják, a show alatt játszható formában volt kint, rögtön a nagy testvére, a PS2-es **Valkyre Profile 2 : Silmeria** mellett. Előbbihez nincs túl sok mondandónk, a konverzió természetesen 100%-os, de leginkább a második rész miatt volt rá szükség, a sorozat felmelegítése végett. Mely második rész a Lenneth története előtt 100 évvel kezdődik, prequelről (előzményről) lévén szó. A főhősünk, Silmeria valaha Odin szolgálója volt, de összetűzésbe keveredtek, így az isten csúnya büntetésben részesítette: emberré kellett válnia – de új testében – mely egy hercegnő alakját öltötte magára – már lakozik valaki, és nem túl boldog az új „behatoló" megjelenésétől. A játék a látottak alapján megőrizte gyökereit, és remek PS2-es cím válhat belőle, mely grafikailag mindenképpen az élvonalba tartozhat majd.

A szerepjátékok sorát két játék zárja, melyek egy régen látott sorozat tagjai – a Mana szériára tessék most gondolni. Az első cím a **Children of Mana**, mely Nintendo DS-re érkezik (olyannyira, hogy az amerikai kiadást egyenesen a Nintendo of America intézi, a Square Enixék helyett), és a klasszikus felülnézetes, rajzolt grafikát használó akció RPG, mely a SNES-es időket idézi. Ami egyáltalán nem meglepő, de mindenképpen dicséretes, az a wi-fi alapú multiplayer lehetőség, mellyel akár négyen is tolhatják a játékot – co-operatív módban.

A másik játék már jobban elrugaszkodott a gyökerektől, és kezdésből teljesen három dimenziós külsőt öltött magára: ez a játék volna a **Dawn of Mana**. A játék egészen a Mana széria gyökeréig megy vissza, és a történet során megismerjük a Mana Sword és a Mana Tree keletkezésének teljes történetét. A játékmenet azonban maradt a régi, mint ahogyan a megjelenített világ is – új köntöst kapott területeken régi ismerősökkel találkozhatunk majd. A széria rajongói tehát elégedetten dőlhetnek hátra – oly sok év után ismét angol nyelvű játékokkal szórakozhatnak majd.

Végül egy fejlesztés, amely nem egészen illik bele a cég profiljába, de a Nintendo ezzel bízta meg őket – és szépen hegesztik is a **Mario Hoops 3 on 3**-at. A játék egy, a Mario / Donkey Kong szériák legfontosabb szereplőit felvonultató kosárlabdás őrület, a Mario Strikers nyomdokain haladva. Színes grafika, wi-fi multiplayer, egyszerű irányítás – semmi meglepő extra avagy érdekes játékmenetbeli meglepetés, de erre nincs is szükség. Tervezett megjelenés: szeptember 11-én.








GTR


Juiced: Eliminator


Saint's Row

A **THQ** idén is rendesen bevásárolt különféle filmek / sorozatok jogaiból, minek következtében az E3-as standjuk talán az egyik legszínesebb kavalkád volt az összes kiállító közül. Kezdjük is el a játékok bemutatását – sok van belőlük.

Autóverseny fronton sokáig a GT4 egyetlen komoly ellenfelének a **GTR**-t tartották: a sors fintora, hogy a két játék soha nem mérkőzött meg egymással. Ennek mindössze az a magyarázata, hogy a GTR eleddig csupán a PC-s felhasználókat boldogította extra realizmusával, kiemelkedő grafikájával (és nehézségével). Nemrég derült azonban ki, hogy a játékot áthozzák konzolokra, mégpedig Xbox 360-ra. Erről mellesleg az előző számunkban annak rendje és módja szerint be is számoltunk, így ide csak nagyon tömören: hetvennél is több licencelt járgány, valós aszfaltcsíkok, kőkemény realizmus – és csodaszép grafika. Igen, tényleg ennyire ígéretes projectről van szó. A megjelenés jövő tavasszal esedékes a Microsoft következő generációs konzolgépére.

Van még autós játék a THQ tarsolyában, következzen a **Cars** névre hallgató (Pixar animációs film átiratáról van egyébként szó, nálunk „Járgányok" címmel fog futni – ha jól emlékszünk a pár napja látott plakátra) autóverseny. A játékot a Splashdown / ATV szériájáról ismert Rainbow Studios fejleszti, a történet szorosan kapcsolódik a mozifilm által felvázoltakhoz – remek lépés a magabiztos eladások felé vezető útra. A pályákat erős sztorivonal köti össze, melyek a tervek szerint 10 órányi játékidőt biztosítanak majd. Az abszolút multiplatform (az összes jelenleg futó konzolra érkezik) játék már kapható lesz akkor, amikor ezt a számot olvassátok.

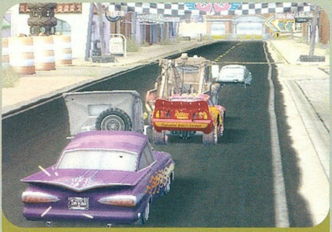
Még mindig az autóversenyzésen van a hangsúly, ezúttal a **Juiced: Eliminator** kerül terítékre. A Juiced régi történet, még az Acclaim szárnyai alatt készülődött, amíg az ominózus kiadó csődbe nem ment – a THQ szépen megvásárolta magának a projectet, és vele együtt a fejlesztőstúdiót is. A progi szépen fejlődött az elmúlt időkben, tuningolható autóinkkal városi pályákon versenyzünk, magyarul a papírformát szépen hozza a program, egyetlen szerencséje abban rejlik, hogy abban az időben, amikor vásárolták, még nem volt ennyire telített a piac az autóversenyes játékokkal. No de mindegy, a megjelenése igen közel van (június vége), úgyhogy nagy meglepetések már nem érhetnek senkit ezzel a projecttel kapcsolatban.

Még mindig versenyzés, de távolodjunk kicsit el az autók birodalmából – jöhetnek a motorok. A **MotoGP** éppen aktuális, 2006-os évre szóló epizódja ezúttal már az Xbox helyett az X360 tulajokat fogja boldogítani. A játékmenetben nem történtek drasztikus változások – még mindig egy karakter megtervezésével kezdjük a történetet, ahonnan vagy kupák sorozatait kezdjük szépen megoldogatni, vagy pedig belevetjük magunkat a játék egyéb lehetőségeibe, amit az online játékmód fedőnév alatt kell keresnünk. A játék egyre inkább kezd alakot ölteni, gyönyörű szép program lesz, talán az egyik legszebb a mostanság beérni látszó fejlesztések közül. Érdemes lesz tehát odafigyelni rá, ez a játék is kapható lesz Európában, mikor a lapot olvassátok.

A következő darab – és az egyik legkomolyabb a cég kínálatában, a **Saint's Row**. A játék az elmúlt másfél-két évben baromira divatos „ szeretnék GTA lenni" hullámot lovagolja meg. A játék kezdetekor szabadon megtervezhetjük karakterünk kinézetét, majd egyből a mélyvízbe – jelen esetben három banda összetűzésébe – kerülünk, ahonnan egy negyedik menekít ki. A show alatt játszható verzióban szinte az egész területet be lehetett járni. Saint városa bár nagyobb, mint mondjuk a Vice City méretei, de a San Andreas által megjelenített területtől már elmarad. Ettől függetlenül a látótávolság szép nagy, nincs semmiféle pop-up, a karakterek realisztikus sérülésmodellel rendelkeznek, a lövésnyomok megmaradnak. Nem akarták mindenben túlszárnyalni a San Andreas-t (nem lesz például helikopter a játékban, technikai akadályok miatt), de amit vállaltak, remekül teljesítették, ez jön le az E3-as verzióból. Hogy ez mire lesz elég, kiderül a megjelenés után – vagyis valamikor idén télen.

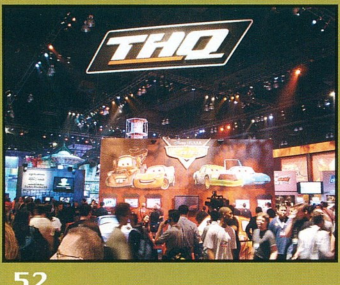
Licenc licenc hátán: következzen a **The Sopranos** névre hallgató, az HBO népszerű sorozatának játékadaptációja, ahol is Joey LaRocca bőrébe bújva kell majd a család kedvében járnunk (küldetésalapú játékmenet, á la Getaway / Driver). Ami holtbiztos: az X360 verzió karakterei kellőképpen szépen vannak lemodellezve, a PS2-es változat vizualitásáról egyelőre semmi információnk. A játék egy erősen akció orientált darab lesz, tehát paradicsomlében ezúttal sem lesz hiány. A rajongók máris elkezdhetnek gyűjtögetni, mert a megjelenés valamikor idén lesz esedékes.

Rugaszkodjunk el egy picit, mondjuk a (nem annyira közeli) jövőbe – **Frontlines: Fuel of War** (X360, PS3, PC). A történet a következő: a természetes erőforrások majdhogynem kimerültek, maroknyi forrásért folyik a háború, melyet természetesen a nagyhatalmak vívnak – a föld mindeközben csendesen haldoklik. A játék stílusát tekintve sci-fi környezetbe helyezett saját-szemszögű lövölde, ami kiemeli a hasonszőrű társai közül, az a nem lineáris single player játékmód. A megvalósítás a következőképpen zajlik: a frontvonalak annak megfelelően alakulnak, hogy egy mely területeket óhajtjuk megszerezni – a sikerrel elvégzett pályák után karakterünk választott kasztjának egyre újabb és


Cars

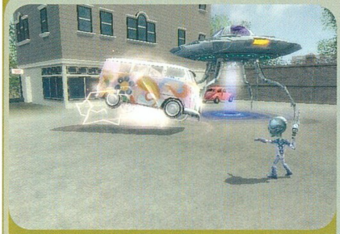

MotoGP 2006


Frontlines: Fuel of War









Destroy All Humans 2



Avatar: The Last Airbender



Alex Rider: Stormbreaker

hatékonyabb képességeire tesz szert. A PS3 / X360 / high-end PC trió előrevetíti a játék vizuális minőségét: megfelelően szép darabról van szó, nem fog senki csalódni benne. Azokat leszámítva persze, akik alapvetően undorodnak az FPS-ektől. Menjünk is tovább.

Destroy All Humans 2 – szintén az „előző számban már beszámoltunk róla" szindróma, úgyhogy csak röviden: a hatvanas évek környezetében fogunk várososokat lerombolni, miközben a lehető legidétlenebb monstrumokkal küzdhetünk meg – a játék ősszel érkezik mind PS2, mind Xbox platformokra.

Pankráció kedvelők, figyelem: érkezik a hangzatos című **WWE SmackDown! vs. RAW 2007**. A játékot az a Yuke's Entertainment fejleszti, amely stúdió az elmúlt évek során az összes japánban sikeres pankrációs játék elkövetője – a THQ pedig bevásárolta magát kiderüljön, hogy magával a házzal van probléma. Az ellenfeleink minden létező akadályt (ergo utunkba akadó tárgyakat) be fog vetni, hogy megállítson minket felfedező túránkon – és ha ez nem lenne elég, a játék tartogat még emellett logikai fejtörőket is éppúgy mint nehezen megoldható akciójeleneteket. Ez jóval ígéretesebb darabnak tűnik, mint mondjuk az eddig elhangzott licencelt dolgok – ősszel érkezik a program, úgyhogy már nem kell túl sokat várni rá.

A két Nintendo handheldre (GBA, DS) érkezik a hangzatos című **Alex Rider: Stormbreaker**. Szintén egy híres alapanyagból gyúrták a játékot – a főszereplő egy fiatal angol kém, aki a terrorizmus elleni harcból veszi ki a részét –, ismét egy siker várományos programról lehet szó, ez a téma manapság roppant divatos (elég ha csak a háborús FPS-ek felé vetjük tekin- időszakban érkezik majd hozzánk – és ezen mi nem lepődünk meg. Az utoljára emlegetett **Danny Phantom** egyébként saját shoo'em-upot kap, mégpedig a Gameboy Advance / Nintendo DS duóra – a játékról egyenlőre semmi extra információnk nincsen.

Az előbbi címeknél valamivel komolyabb project a **SpongeBob SquarePants: Creature From the Krusty Krab**, ami a szokásos konzolokon kívül (lásd még: PS2/ GC / GBA / DS) a Nintendo legújabb gépét, a Wii-t is csatsorba állítja. Mi több, a Wii launchakor ez a játék szintén elérhető lesz a vásárlók számára. A játék során különböző pályákon haladhatunk végig, melyek mind-mind egy éppen aktuális szereplő gondolati világának felelnek meg, tehát minden szint egy külön stílust képvisel majd. Az E3 alatt mutogatott verzió egy felpiszkált Gamecube-ot használt, ez egyéb-



WWE Smackdown! vs. RAW 2007



Monster House



Danny Phantom

a cégbe, mely hosszútávon mindenképpen sikeres befektetésnek fog bizonyulni. A fejlesztők különösen büszkék a játékuk realisztikus grafikájára, és bár még van hová fejlődniük, tényleg nem mondható csúnyának a játék. A PS2/ PS3/ PSP/ Xbox 360 platformokat egyaránt becélzó produktum az idei év végén érkezik a boltokba, érdemes lesz odafigyelni rá.

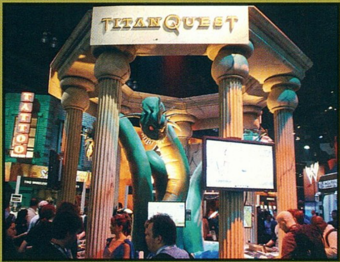
Abszolút mulitplatform (és azt hiszem, nyugodt szívvel mondhatjuk :) és nem különösebben izgalmas az **Avatar: The Last Airbender**. A fantasy környezetben játszódó ügyességi játék divatos cel-shaded grafikát használ, sajnos a rosszabbik fajtából – aki ismeri a sorozatot, az talán tegyen vele egy próbát, egyébként erősen kerülendő darab.

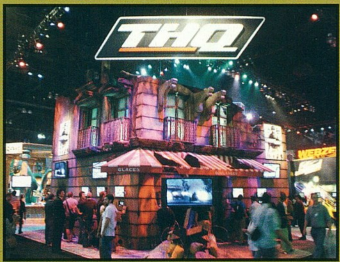
Újabb licenc, ezúttal a Columbia Pictures elátkozott kastélya, avagy a **Monster House** következik. A történetben három srác szerepét játsszuk el, akik felfedeznek egy kísértetekkel teletömködött házat – hogy aztán tetünket). És a programnak nincs ám miért szégyenkeznie, remek és ötletes játékmenet (folyamatosan változó feladatok, különféle minijátékok, mint pl. a biliárd) és az elfogadható grafika az ígéretesebb handheld produktumok közé emeli a játékot. A megjelenés augusztusban esedékes.

Rajzfilmek rajzfilm hátán, következzen a végállomás, vagyis az utolsó traktusa a cég E3-as felhozatalának. Elsőképp a **Nicktoons** kódnevű játékot vegyük górcső alá, a PS2 / GBA / GC / DS gépekre érkező játékban a Nickelodeon csatorna leghíresebb szereplői közül engedhetünk össze párat, hogy egy jó bunyóban megmutathassák nekünk, ki a király (szembetűnő a Jump! Superstars-szal alkotott nyilvánvaló párhuzam). Olyan sorozatok szerepelnek a játékban , mint a Spongyabob, a Jimmy Neutron, vagy éppen a Danny Phantom. Ha van valaki, akinek ezek a nevek sokat jelentenek, annak eláruljuk, hogy a játék a mostani karácsonyi ként nagyon jót tett magának a GC-s portnak is, amely röccenésmentesen és remek színvilág mellett mozgatta a játékot – ami egy nagyon szép és tisztességes dolog.

Végezetül beszéljünk egy kicsit a THQ dolgainak alakulásáról. Kettős volt a cég teljesítménye, mert a next-gen konzolok (és a PSP) kivételével szinte csak rajzfilmlicenceket „mertek" kihozni az E3-ra – míg a PC-s társaink különleges elbánásban részesültek. Olyan nevek voltak kiállítva, mint pl. a Total Annihilation alkotói által hegesztett **Supreme Commander**, melyet sokan máris szelíden a show legjobb RTS-ének titulálták. Vagy említhetnénk a sok éves csúszásoktól szenvedő, de azért még az ígéretes kategóriába tartozó S.T.A.L.K.E.R.T. is – tehát nagyon reméljük, hogy jövőre kicsit összeszedik magukat, és a sok Nickelodeontól vett játék helyett (mellett?) bejelentenek egy eleddig titokban tartott, de legalább Supreme Commander kaliberű konzolos címet.









Assassin's Creed


Brothers in Arms: Hell's Highway


Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Az **Ubisoft** idei E3-as kínálata a nextgen jegyében fogant – a francia kiadóóriás volt azon kevés cégek egyike, akik szinte kizárólag az újgenerációs trióra megálmodott portékáikat tették közszemlére.

Legalábbis részben – az expo mindmáig legvitatottabb játékát zárt ajtók mögött prezentálták. Az **Assassin's Creed** a PoP: Sands of Timeot összedobó montreali alakulat vadhajtása, egyfajta középkorba helyezett Splinter Cell / Thief / PoP kotyvalék. 12. század, Európa, keresztes hadjáratok kora: hősünk ebben a kegyetlen korban tölti mindennapjait mint a bérgyilkos klán elit alakulatának oszlopos tagja. Altair egy csuklóra erősített pengével, egy méretes karddal és a hátára erősített íjjal gondoskodik ügyfelei ügyes-bajos dolgairól. Játékszereit három, félelmetesen kidolgozott város sötét sikátorain, hatalmas piacterein és épületein belül kamatoztathatja. Na kérem: amit láttunk, az fenomenális volt. Altair fényes nappal, teljes harci öltözetben futott, menekült, átgázolva a tömegen – és ezt most tessék szó szerint érteni. Utat tört magának, kezével a szélrózsa minden irányába taszigálta a járókelőket, később meredek falakon mászkált, lesből lecsapott a mit sem sejtő őrgárdára: a publikum pedig reagált minderre. Egyesek menekülésre fogták a dolgot, mások jó peon módjára inkább csak szemlélték a kialakult káoszt, az igazi nyulak pedig rögtön szaladtak a hatóságokért. Az AC nem kifejezetten a lopakodásra épül, a játékos hozzáállásától függ, hogy milyen módban kíván tevékenykedni. A bemutatott település elképesztő részletességgel került felépítésre, élő, lélegző városnak tűnt, melynek minden szeglete felfedezhető és bejárható – a nyitott misszióstruktúra nem követeli meg a főszál követését, a történet folyamatosan bontakozik ki, ármányok és váratlan fordulatok tömkelege kerül a felszínre, szövetségek és ellenségek találnak egymásra: mindezt tényleges nextgen színvonalon. Bár az animációk bevallottan manuálisan, kézzel lettek kidolgozva, a végeredményen ez nem látszik, sőt: ennyire emberi, mesteri mozdulatokat eddig még nem láthattunk. És hogy miért is vitatott cím az AC? Nos, mert bár hivatalosan PS3 exkluzív, a VIP tagok számára tartott extravaganzán X360-on, illetve PC-n futott: innentől fogva kitalálható, hogy a közeljövőben mikor és hol találkozhatunk majd még vele. Várjuk szeretettel.

Trilógiává bővül a **Brothers in Arms**: a Gearbox immáron harmadik alkalommal tér vissza a második világháborús hadszíntérre. A **Hell's Highway** ismételten a 101-es légideszantos hadosztályra, egész pontosan az 1944-es „Market Garden" hadművelet sordöntő szakaszaira fókuszál. A címadó útszakasz a második világégés kritikus hadszíntere volt, ezen keresztül nyomult előre a szövetséges haderő Hollandia szívébe. A BIA3 szebb, mint eddig bármi – a már bizonyított motort kirepült az ablakon, hogy egy alapjaiban újraírt engine szolgáltassa a látnivalót. Gyönyörködni van miben, a környezet kidolgozása elképesztő nagy hangsúlyt kapott, még a golyózápor által felhasított járdaszegély apróbb repedései is látszanak, a kirobbanó kirakatüveg szilánkjai szó szerint repeszként fúródnak bele a közelben álló szerencsétlenek testébe, felhasítva a ruhájuk alatti bőr- és húsréteget – mégis a legnagyobb fejlődést a karakterek arcszerkezetén követhetjük végig: karakteres, jellegzetes arcvonások teszik egyedibbé az egyes bakákat, a harc hevében grimaszokat vesznek fel, komolyabb sérülésnél szemükből tükröződik a halálfélelem. A BIA még mindig a csapatjátékra összpontosít, Baker egyszerre két csoportot kommandírozhat – ezzel párhuzamosan bővült a kiadható parancsok száma, immáron pedig a szimultán tüzelésre is lehetőség nyílik: valahogy úgy, mint az America's Army két epizódjában. A környezet bizonyos mértékig rombolható, a kihalt utcákba pedig végre élet költözött – a civilek megjelenése üdvözlendő újítás. Megjelenés előreláthatólag 2007 elején, kizárólag X360-ra.

Még mindig lövölde, de modernebb környezetben: a **Tom Clancy's Rainbow Six Vegas** a széria utolsó gyatra eresztésének hibáit kívánja kompenzálni. A helyszín Las Vegas, a Rainbow csapat elitalakulata túszmentő akcióra készül – landolás közben alaposan alájuk pörköl a gaz terroristacsoport. A belső nézet ugrott, helyét a Ghost Reconban már bizonyított 3rd person kamera váltotta fel: a taktikus megközelítés ellenben mit sem változott. Az ikonsoros parancskiadás további opciókkal bővült, a csoport kettéosztható, a kritikusabb szituációkban a kommunikáció kézjelekkel is végbemehet – ráadásul most már egyéni utasítások is oszthatók, saját célpontokkal. A különleges kelléktár a másfélszeresére duzzadt, Sam Fisher különleges „belesek az ajtó alatt" kamerája vendégszerepel, az épületek megmászásához szükséges kötél szintúgy. A taktikai eszköztár ehhez igazodva számos különleges lehetőséggel gazdagodott, az AA / BIA duóból ismerős fedező- és össztűz érdekes színezetet ad a rizikósabb szituációknak, sebészi pontosságot biztosítva ezzel. A grafikus fejlődés látványos, a neonváros kaszinórengetege hihetetlenül részletgazdag, a fotorealizmus határát súrolja, embereink felszerelése az utolsó darabig kidolgozott, kevlár öltözetük a lezuhanó esőcseppek hatására síkossá válik, a fegyvercsőből előtörő torkolattűz perzselő – a Vegas multiplatform fejlesztés, annak is a legkiválóbb darabja: év végén lehet feltörni a malacperselyt.

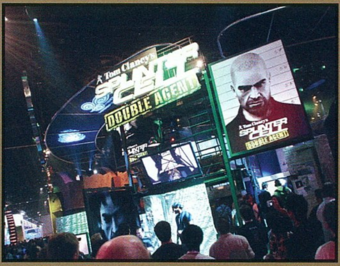


Assassin's Creed


Brothers in Arms: Hell's Highway

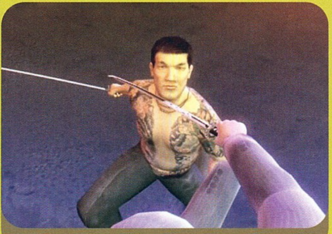

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas








Splinter Cell: Double Agent


Red Steel


Enchanted Arms

Maradjunk Tom Clancy-nél, ugorjunk a **Splinter Cell** eposzhoz – a **Double Agent** gyakorlatilag minden jelenleg piacon lévő platformot megcéloz, a next- és kurrens gen fejlesztés párhuzamosan fut egymás mellett. A Double Agent csavar egyet az ismert formulán, Sam ezúttal (látszólag) a másik oldal színeiben tevékenykedik: az alvilági bűnfészekbe beépült ügynök kénytelen a legkényelmetlenebb missziókat is elvállalni. A demonstrációban a terroristacsoport egy kritikus fontosságú személy eltávolításával bízta meg Samet: a célponthoz eljutva megvillantotta fogát a misszió kimenetelének megváltoztatása – a játékos dönt arról, hogy elteszi-e láb alól a célpontot. A DA az eddigi legdinamikusabb a szériában, az ellenfelek pozíciója minden egyes újrakezdésnél változik, az események más sorrendben zajlanak le, a több útvonalat engedélyező pályadesign nyítóra épül, annak is a nunchaku változatára - a „távkapcsolóra" csatlakoztatható analóg karral mozoghatunk, míg a másik kézben tartott eszközzel nézelődhetünk, célozhatunk és lőhetünk. Elsőre kissé furcsa, rövid gyakorlás után azonban kézre áll ez az újfajta megközelítés. A megszokott formulán csavar egyet az RS – a tradicionális lőfegyvereket tartalmazó repertoár mellett megfér a szamuráj kard is, mely egy borzalmasan érdekes, egyedi élményt nyújt: tényleg úgy érzed, hogy a kezedben fogod a kardot, szúrsz, vágsz és lecsapsz. Az ellenfelek viszonylag jól reagálnak a támadásra, fedezékbe húzódnak, lehajolnak, megpróbálnak kitérni a golyó elől, nagyobb csoport esetén pedig akár a figyelemelvonás és megkerülés taktikáját is előhúzzák a kalapból. Hősünk a szorultabb helyzetekből érdekes módon vághatja ki magát – speciális képességével szó szerint lelassíthatja az időt, egyszerre több ellenfelet foghat be a célkeresztjébe, azok kritikus pontjait megtalálva pedig egy jól irányzott sorozattal leterítheti a rosszfiúkat. (Emlékeztek a Red Dead Revolver hasonló megoldására? Na, ez pont olyan.) És a legjobb: ugyanezen opció lehetővé teszi az egyszerű lefegyverezésüket is, melyet követően azon mód hasznosíthatók, mint élő fedezék: nedves álmainkban mindig is ezen featúrára vágytunk. A Red Steel jól fest, valahogy úgy néz ki, mint egy felturbózott Gamecube játék – a fény-árnyék hatások, a felületek tükröződése kifejezetten impresszív, a karakterek kifejezetten tetszetősek, ez azonban nem reprezentálja a végleges minőséget – mivel még nincs végleges hardver, így kétséges, hogy tartani lehet-e a jelenlegi szintet. Megjelenés év végén, kifejezetten várjuk.


Splinter Cell: Double Agent


Red Steel


Rayman: Raving Rabbids

többszöri újrajátszást tesz lehetővé. A lopakodás mértékét mutató indikátor eltűnt a képernyőről, helyét a hősünk vállán megjelenő piros-sárga-zöld pont váltotta fel. A montreali divízió az MGS harmadik epizódjából is merít, Sam a helyszínhez igazodó öltözéke kritikus fontosságú. A Double Agent szép, az X360 / PS3 inkarnáció kifejezetten gyönyörű, a PS2-es / Xbox-os verzió pedig könnyedén hozza a megszokott színvonalat. A szeptemberi megjelenés betonbiztosnak látszik, a széria elkötelezett hívei egy megreformált epizóddal kell, hogy megbarátkozzanak.

Még mindig FPS, vadonat új platform és IP: jelen állás szerint a **Red Steel** az egyetlen hivatalosan is bejelentett, bemutatott, kizárólagosan Wii third party játék. A Nintendo konferencián is szemléltetett cím történeti hátteréről sajnos nem tudunk információval szolgálni, ellenben a játékmenet felfedte kulcsfontosságú pontjait. A mozgás és az összes akció teljes egészében az új irá-

Idén is kinn volt az **Enchanted Arms**. A From Software sci-fi környezetbe ágyazott JRPG-je legalább két kategóriával szebb, mint a TGS-en mutogatott verzió, lassan de biztosan megközelíti a bejelentésekor felmutatott szintet. A nyár végére datált szerepjáték elképesztően néz ki, a játékmenet azonban nem kecsegtet újdonsággal – a bevált sablonok mentén haladó project a szokásos „magányos hős megmenti a világot" sztorivonalon fut. Megközelítőleg 50 órányi játékidőt kínál, a harcok kikerülésének lehetőségével, így nyújtva lehetőséget a történetre való koncentrálásra. Platformorientáltság: X360, Európában ősszel érkezik, meglátjuk, hogy mekkora sikerrel.

Ugorjunk egy hatalmasat: Michael Ancel uraság (aki a „játékisten" és a „zseni" titulust is magáénak tudhatja) sokadik alkalommal ül vissza a **Rayman** epizódok rendezői székébe. A **Raving Rabbids** az eddigi legkülönlegesebb platformer bejegyzésnek ígérkezik a több éves múltra visszatekintő sorozatban – egymás után következő, lineáris pályák helyett 10 hatalmas, szabadon bejárható világot kínál felfedezésre (Rayman az egyes területek között hátasokkal közlekedhet, melyeket használat előtt meg kell szelídítenie), melyek egy közös jellemzővel bírnak: mindegyiket ellepte az invázi-ós nyúlhorda. A játékmenet ezúttal a különböző öltözetek körül bonyolódik, Rayman minden egyes ruhadarabja különleges képességet biztosít, melyek kiaknázása elengedhetetlenül szükséges – a disco outfitben feszítve például Raymant nem látják a nyulak. A Raving Rabbids multiplatform fejlesztés (jön a jelenlegi generáció is...), kurrens és nextgen kivetülései egyaránt készülnek, az elsődleges célplatform azonban a Wii: a kontroller használatának miként je egyelőre kérdéses, Ancel úr letette a szentesküt, hogy egyedi, formabontó koncepciót dolgozott ki az N platform számára, míg a PS3 / X360 a grafikus megjelenítés több sóhajjal kidolgozottabb valójával hódít, valamikor az év végén.








F.E.A.R.


Scarface: The World Is Yours



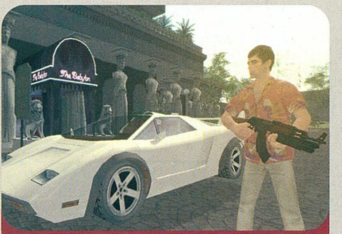
50 Cent: Bulletproof

A Vivendi az E3 előtt pár héttel változtatott nevet: elhagyták az eddig használatos Universalt, és a jövőben a jóval egyszerűbb **Vivendi Games** néven futnak majd. A Vivendi stand szép nagy volt, az erődítményt felkeresők jelentős része a Blizzard szekció körül csoportosult, mert ott mutogatták a (... a kiadó kínálatából őszintén szóval minket is leginkább érdeklő) **World of Warcraft** expanziót, a *The Burning Crusade*-et. Szívesen írnánk róla két oldalt, de a WoW egyelőre szigorúan PC-s cucc, a Blizzard jelenleg nagyon nem akarja áthozni konzolokra – egyszer talán meggondolják magukat, és akkor a Konzol olvasóközönsége is hozzánk hasonló lelkesedéssel falja majd az új fajokról, a jewelcrafting mesterségről, és az Outlands-en ránk váró epikus kalandokról szóló híreket... **(Az új alliance faj Mos Eisley kocsmájából jött. Martin)**

Az elég régóta készülő GTA-utángondolás, a **Scarface: The World Is Yours** is tiszteletét tette az Expón. A cím valószínűleg mindenkinek ismerős – ha másért nem, hát azért, mert korábban már írtunk róla –, Brian De Palma klasszikusának játékverziójáról van szó. Hogy egészen pontosak legyünk: a Scarface: TWIS a történet folytatása, némi csavarral. Tony Montana, a kubai bevándorlóból gengszter-királlyá emelkedett bűnöző a játék története szerint túléli a film végi mészárlást, és nulláról kell újraépítenie a birodalmát. A játékmenet erősen hajaz a GTA-szériában megszokottra, a játék gerincét itt is a küldetések jelentik – a helyszín viszont nem kitalált, hanem a modernkori Miami, viszonylag valósághűen lemodellezve. A változatosságot Tony „különleges képessége” jelenti majd: a látványos akciókat a játék egy „brutalitás-csík” feltöltésével jutalmazza, ha ezt kimaxolod, emberünk agya eldurran, kamera átvált first person nézőpontba, és ideiglenesen sebezhetetlen leszel. A Scarface grafikájától eddig sem voltunk hanyatt dőlve, és az E3-as bemutató sem változtatta meg a véleményünket – a játékot fejlesztő *Radical Entertainment* állítólag még csiszolni fog a vizuális szekción az őszi megjelenésig, a változtatások gyaníthatóan elsősorban a következő generációs verziót (esetünkben: Xbox 360) érintik majd, a másik két megcélzott platformon (jelesül: Playstation 2 és Xbox) nem számítunk csodára... Pozitívum: a Tony Montanta-t eredetileg alakító *Al Pacino* ábrázata szerepel a játékban – Pacino távol tartotta magát a Keresztapa játéktól, viszont erre rábólintott, indoklása szerint azért, mert a Keresztapa (mármint a film) művészet, a Scarface viszont popcorn szórakozás, így rendben lévőnek találja a belőle készülő videojátékot (szinkronizálni ellenben nem volt hajlandó – méghozzá állítólag azért, mert túl sokat „öregedett” a hangja a film premierje óta eltelt erős húsz év alatt). Tervezett megjelenés: ősszel.

A **50 Cent: Bulletproof** PSP verziója csak címében egyezik meg a tavaly megjelent „nagygépes” játékkal – ami köztünk szólva egyáltalán nem baj, az eredeti a béka popója alatt tanyázott minden tekintetben, és maximum a nagyon elszánt (elszállt?) Fifty-rajongók tartották jónak. A Vivendi talán éppen ezért döntött úgy, hogy direkt zsebkonzolos átírat helyett új játékot gyártat a High-Voltage Software-rel. A PSP újragondolás perspektívát vált: third person akció helyett némileg döntött madártávlatból irányíthatjuk a felbőszült rappert. A hangsúly persze továbbra is az akción van, de első blikkre élvezetesebbnek tűnik, mint korábban: első blikkre (sőt: másodikra is) egyfajta lőfegyveres-gengszteres Diablo-nak tűnt a PSP-s Bulletproof. A játék erősen küldetés-alapú, az E3-mon demózott pályán egy raktárépületet kellett megrohannunk, a ládák szétverésével úgy fegyverekhez juthattunk, aztán indult a lövöldözés – a hack and slash szerepjátékokra emlékeztető módon az ellenfeleink feje fölött elröppenő életerőpontok jelezték, hogy mennyi ólmot pakoltunk a delikvensbe. A lövöldözésen kívül Fifty közelharcra is fel volt készítve – az ellenfeleket jól el lehet kapni, és élő pajzsként használni őket. A grafika korrekt volt (nagyjából PS2 színvonal), ha további RPG elemekkel bővítik a cuccot (pl. fegyver és képesség vásárlás / fejlődés), még akár tisztességes játék is válhat belőle. A megjelenést idén augusztusra lőtte be a Vivendi.

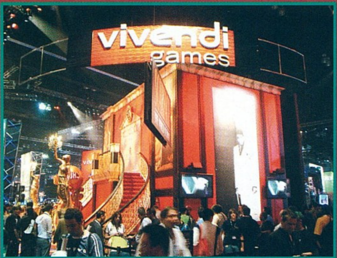

F.E.A.R.


Scarface: The World Is Yours


Eragon

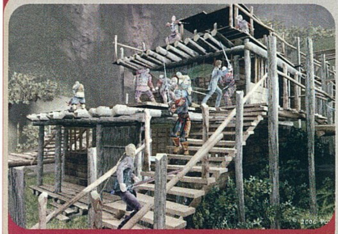
Még mindig PC-s örökség, de ezúttal komoly konzolos folyománnyal: a Vivendi idén ősszel Xbox 360-ra is áthajtja a tavalyi esztendő egyik legjobb (és mindenképpen a leglátványosabb) FPS-ét, a **F.E.A.R.**-t, azaz a *First Encounter Assault Recont* (reméljük mindenki megjegyezte, mert nem írjuk ki még egyszer a teljes címét... :-). A FEAR remek játék: először is bitang jól néz ki, másodszor van benne pár roppant megkapó ötlet, nagyon élvezetesek a tűzharcok, jó a sztori (modernkori kommandózás nagy adag rémisztgetéssel, időlassítással, meg az utóbbi évek távol-keleti horrorjaiból átemelt hideglelős túlvilági momentumokkal), dögös a grafika, szóval érdemes lesz rá várni – az Xbox 360 verzió a maximum beállításokon futó PC verzió vizuális minőségét kínálja, és tartalmi szempontból még túl is nő azon – lesz benne egy „Instant Action” módusz, ahol rögtön beleugorhatunk az akció kellős közepébe, a játék legizgalmasabb jelenetei / helyszínei / tűzharcai közül válogatva. Az átiratot a MechAssault játékokkal már bizonyított *Day One Studios* hegeszti, megjelenni 2006 utolsó negyedévében – vagyis az ünnepi nagybevásárlás magasságában – fog.

Az **Eragon** személyében a minden nagyobb kiadó kínálatában kötelezően felbukkanó „reménybeli sikerfilmhez csinálunk játékot, mert azokat előszeretettel veszi a jó nép a moziból kifele jövet” projektet üdvözölhetjük. A film a fiatal angol író, Christopher Paolini hasonló című fantasy-jére alapoz, decemberben mutatják majd









Eragon



FlatOut 2



Crash Boom Bang!

be (..és részben Magyarországon forgatták). A játék a premier előtt pár héttel, novemberben fog megjelenni, a filmfeldolgozások alapszabályainak megfelelően a lehető legszélesebb platform-arzenálra – azaz PS2-re, Xbox-ra, Xbox 360-ra, PSP-re és NDS-re párhuzamosan. A nagygépes verziókat a csapkodós fantasy akciókban már nagy tapasztalattal rendelkező *Stormfront* (LOTR: The Two Towers) kalapálja össze – a jelek szerint nem nagyon változtatnak a jól bevált recepten, az Eragon kísértetiesen emlékezet a LOTR-játékokra, a különbség annyi, hogy a kaszabolós szekciókat időnként repkedős-tűzfújós-rombolós részek váltják fel – ezekben Eragon sárkányát, Saphira-t irányítjuk. Az ígéretek szerint lesz benne kooperatív multi (a második szereplő bármikor beszállhat az akcióba), de sajnos csak offline, online csatározást a dolgok jelenlegi állása szerint nem terveznek. Az Xbox 360 verzió a szebb grafikán kívül dott példák, a képesség több puzzle megoldásánál is jól jön majd. A TimeShift Xbox (meg PC) projektként indult, mostanra szépen átköltözött Xbox 360-ra (a PC maradt) – az előéletének köszönhetően viszonylag visszafogott grafikai mágiát használ, a Vivendi éppen ezért ismét elhalasztotta a megjelenését – a plusz hónapokat a látványvilág felturbózásával fogja tölteni a Saber. Pontos megjelenési időpont nincs, idén mindenképpen szeretnék kiadni.

A *Bugbear* a **FlatOut 2**-vel pakol rá két emeletet a tavalyi első részére: a második rész tipikus „többet, jobbat, szebbet, hangosabbat” folytatás – amit a FlatOut esetében egyáltalán nem bánunk, az autócincálós alapkoncepció teljesen jó volt, szívesen járulunk ismét az asztalhoz egy hasonló, csak markánsabban fűszerezett fogásért. A FlatOut 2 minden komponense a következő szintre lépett: tizenhat járgány helyett harmincöt kocsi, harminchat pálya helyett hatvan (ráadásul változato-ti, hogy neki kell megmenteni a világot Cinder, a nagyon-nagyon-nagyon gonosz feketesárkány mesterkedéseitől. A bébikor felidézése egy (még) gyerekesebb játékot sejtetne – pedig pont az ellenkezője igaz, a fejlesztők a korábbinál sötétebbre hangszerelt kalandokat ígérnek, rengeteg harccal. Utóbbiban lehet valami, mert az E3-as demo szinte csak erről szólt, a platform-elemek erősen háttérbe szorultak: Spyro tizenkét féle támadással rendelkezik, ezeket fejlesztheti, sőt, kombókba is fűzheti. A pályák nagyobbak, és nyitottabbak a korábbiaknál, a hivatalos magyarázat szerint azért, mert így jobban lehet rajtuk harcolni. A Vivendi nagyon komolyan veszi az új Spyro-t, a játékot Hálivúdból szerződtetett szinkronhangokkal támogatják meg – Elijah Wood a kissárkány hangját kölcsönzi, Gary Oldman pedig a főhős mentorának szerepét alakítja. PS2, Xbox, Gamecube, GBA, és NDS platformokra jön, októberben.



Timeshift



The Legend of Spyro: A New Beginning



Crash Boom Bang!

tartalmi bónuszokkal is szolgál: két új pálya (egy kaszabolós és egy repkedős), valamint egy, a filmben nem szereplő (de a könyvben igen!) főellenfél várja az X360 tulajokat. A handheld inkarnációkon az **Amaze** dolgozik, a PSP verzió kizárólag a sárkányos akciókra koncentrál, az NDS verzió pedig third-person akció-RPG lesz – vagyis nem a egyszerű portokról van szó, hanem a két gép képességeihez igazított, különálló játékokról.

A Vivendi friss beszerzése (a csődközelben tántorgó, éppen ezért minden mozdítható eladó Ataritól vették meg), a **TimeShift** is kipróbálható volt az Expón. A *Saber Interactive* futurisztikus FPS-e az időmanipulálás képességével próbál újat mutatni a zsánerben: lelassíthatjuk, megállíthatjuk, vagy visszapörgethetjük az idő folyását. A képesség nem puszta látványelem, fontos szerepet kap a játék során: a lassított időben pontosabban célozhatunk, időstop esetén kicibálhatjuk a fegyvert az ellenfél kezéből, a visszapörgetés pedig a biztos halálból rántja vissza az emberünket – ezek persze csak kiraga-sabbak is: sok városi helyszín, elágazásokkal, kevésbé lineárisra építve), tizenkét minijáték (az első részben nagy sikert aratott bizarr sofőr-elrepítős műsorszámok, három régi, kilenc új), több rombolható objektum (háromezer helyett ötezer pályánként), újraírt AI, jobb fizikai modellezés, korrekt online multi (PS2: 6 játékos, Xbox: 8 játékos) és tupírozott grafika – ráadásul még új gépet sem kell miatta vennünk, mert továbbra is a PS2 / Xbox duót célozza be. Megjelenés egy hónap múlva, azaz július közepén.

A Vivendinek eddig nem sok szerencséje volt Spyro-val: egy generáción keresztül (igen, a most búcsúzó gépekről van szó) nem sikerült normális játékot összehozniuk a minisárkány főszereplésével. Na majd talán most: a **The Legend of Spyro: A New Beginning** a címében hordozza az újrakezdést, és valóban – a Vivendi tényleg újra akarja indítani a szériát, a játék nem (történeti) folytatás, hanem előzmény. Spyro popsijáról éppen most esett le a (sárkány)tojáshéj, és még csak nem is sej-

A nyáron a mozikba kerülő **Miami Vice** mozifilm PSP-s játékváltozatáról a májusi Konzolban már meséltünk részletesen, így most átugorjuk – lássuk inkább a NDS-t becélzó **Crash Boom Bang!**-et. Az új Crash nem platformer, hanem egy csinos minijátékkollekció – a játék mögött a széria történetében először nem amerikai vagy európai, hanem japán fejlesztők (Dimps) állnak. A CBB fő játékmódja a Festival: a nyolc kiválasztott tábla valamelyikén kockadobásokkal haladhatunk előre (szimultán négy játékos), ha egy mezőre érünk, jöhet az összecsapás – ezt pedig a negyven minijáték valamelyikének keretében zavarhatjuk le. A Crash Boom Bang korrekt kis játéknak tűnik, a minijátékok nem nevethetők eredetinek (a szokásos dobálós-versenyzős-lökdösődős bohóságok), de legalább sok van belőlük, lehet kommunikálni egymással a küzdelmek közben (egy táblára rajzolhatunk) és kifejezetten aranyosan néz ki az egész – plusz a táblás felvezetés is jó ötlet. Októberi megjelenés, kizárólag DS-re.







így látta az e3-at az 576 team

DRAG

A tavalyi renderdömping után sok mindenre számítottam, na de arra, hogy az idei E3 szinte csak, és kizárólag a Nintendo Wii-ről fog szólni, arra egyáltalán nem. Az Expo előtt mindenki a PlayStation 3-ra, és első sorban annak árára volt kíváncsi, most pedig – a szóban forgó összeg vártnál kövérebb mivoltának, illetve a bíztató Wii-prezentációnak köszönhetően – az eseményeket nyomon követő szcéna jelentős része a Nintendo egyedi nextgenjét akarja, köztük jómagam is. A kiotói cég tehát sikeresen zsebre vágta az E3-mat, a neheze azonban még csak most jön: a DS-sel egyszer már alaposan gyomorba vágták a játékos társadalmat, vajon sikerül-e még egyszer, ezúttal a nagyobb súlycsoportban?

HZX

Ugye Önök is rájöttek már, hogy mi a trükk? Adott az egyik oldalon egy iparág, amely roppant költségesen állít elő drága tartalmat, sokszor sajnos közepes és gyenge minőségben, és a másik oldalon pedig egy vásárlóréteg, aki átlagon felüli elvárásokat támaszt, de ezért a lehető legkevesebbet, ad abszurdum semmit nem kíván fizetni. A trükk az ellentét feloldása: a cirkusz, amely olcsó de hatásos.

A videojátékok világában a cirkusz a hype – az az illuzórikus állapot, amelyben a rajongó úgy érzi, foglalkoznak vele, de ez a csak virtulitás drogja: pénzen vett semmi, amely boldogságot okoz. Ennek jegyében lett a 2006-os E3 a hype apoteózisa, a félkészen és elsietve kiadott X360-ra álmodott pervazív univerzumé, a vezető pozíció fényében sütkérező üres és még tovább üresedő PS3 műanyag dobozáé valamint egy, már csak a rajongók szívében létező Cégé, amely most készül végleg becsapni mindenkit, aki eddig hinni merészelt bennük. Ez az E3 megint csak a formáról szólt – a hardverről, amelyről egyedi elképzelése van minden platform holdernek, a PC-t is beleértve, csak az nem került rivaldafénybe, hogy milyen tartalmat is kíván hordozni a 7 cell, a 3 PPC, a remote kütyü vagy a DX10.

A kilencvenes évek elején, amikor a Sony belekezdett a konzolüzletbe, a SCEJ főhadiszállásán a bejáratnál volt egy doboz, amibe az ott dolgozóknak minden reggel bele kellett dobni egy cetlit, rajta egy új játékötlettel. Amikor az ezekből az ötletekből készült játékokat kivitték a bemutatókra, legendák születtek. 2006 májusában egy olyan produktum 13. része vitte el a show-t, melynek 12. része a világnak csak igen kevés helyen elérhető, s amely még egy, specifikációiban sem biztosan létező platformon fog futni valamikor a pontosan meg nem határozott jövőben. Szép lesz, High Definition, egész kis franchise készül belőle, érdemes rá szavazni.

Mi ez, ha nem egy szép jövő olcsón megvásárolható illúziója?

KRISZ

Az idei E3 és a letölthető X360-as demók engem végérvényesen meggyőztek róla, hogy bizony kell az a fránya HDTV, pedig kis odafigyeléssel SDTV-re is fel lehetne mutatni komoly nextgen grafikát. Valószínűleg Wii-t is fogok venni, mert szeretem a Nintendo-t, és tetszik, hogy nem erőltetik rá az emberekre a HDTV-ket, de hogy tényleg olyan sikeres lesz-e ez az irányító, mint ahogy jósolják, az már kérdéses. A PS3 premierje szerintem döcögős lesz, na meg jó drága, de hosszútávon hatalmas jövőt jósolok neki, azonban most Karácsonykor még egyértelműen az X360 lesz a nyerő. Kedvenc E3-as trailerem a Halo 3.

LIQUID

E3? A játékos szemével nézve nagyjából rendben volt, sok-sok folytatással, kevés eredeti ötlettel. A Wii kapcsán egyelőre tartózkodó vagyok (a puding próbája az evés, és én még nem ettem belőle…). A változás mindig jó, kérdés, hogy *erre* a változásra van a szüksége most az iparnak meg a játékosoknak. Minden a kontrolleren múlik – akkora közhely, hogy szinte szégyen leírni. A PS3 technológiai szempontból abszolút oké, a kezdőkínálat olyan, amilyenek a konzol-kezdőkínálatok mostanság lenni szoktak (felemás), az ár meg borsos – bár ez is relatív, aki nagyon akar magának még idén egy Blu-ray lejátszót, annak alkalmi vétel. Pozitív momentum: az Xbox 360 szépen fut felfelé, az Expón tapasztaltak alapján ősszel gyakorlatilag bárki nyugodt szívvel beruházhat rá – meggyőzővé növi ki magát a játékarzenál „kötelezően beszerzendő" szekciója. Amit (hírszerkesztői szemmel) sajnálok: a jelenlegi generáció a vártnál hamarabb szorult háttérbe, és viszonylag kevés új bejelentéssel futhattunk össze. Vigyázó szemünket a szeptemberi TGS-re vetjük… (Ja és: az MGS4 uralkodik, Kojima megint megmászta az Olümposzt…)

OLDERN

A tavalyi E3 alatt a rajongók elvárásait a cégek sikeresen az egekbe lőtték, így nem meglepő, hogy rengeteg cég nem szívesen mutat semmit a félkész projektjeiből, hisz a target render és a valóság között néha óriási szakadék tátong (legszebb példa erre a Motorstorm, de kíváncsi leszek arra a bizonyos Killzone 2-re is). Egyébként ígéretes játékok lesznek majd minden konzol (és a PC) frontján – remélhetőleg bebizonyosodik, hogy a nextgen gépek tényleg képesek arra, amit ígértek, a Wii-vel pedig élvezetes lesz játszani. Hiszen ebben az esetben jövőre talán ismét felbátorodnak majd a cégek, és több új bejelentést szellőztetnek meg a show ALATT.

STINGER

Azt hiszem mindannyian nagy várakozással vártuk az idei E3-at, hiszen a tavalyi enyhébb show után nagy reményeket fűztünk a következő generációs konzolokhoz és játékaikhoz. A tavaly elkezdett műveletek idén beérni látszottak, sikerült sok exkluzív alkotást működés közben is megcsodálni. Személy szerint a Nintendo és a Sony háza tájáról származó újdonságokra vártam a legjobban. Előbbi teljesítette az elvárásaimat, hiszen a Wii igencsak impozáns (ha nem is újdonságok tárházát hozó) felhozatallal büszkélkedhet. Legjobban a Metroid Prime 3: Corruption, Red Steel és a Zelda: Twilight Princess hangulata fogott meg, de a DS palettáján is igazi nyálcsorgató művek sorakoznak. A Sony nálam nem remekelt túl fényesen: amellett, hogy az 576 Online Kommandó egy emberként hördült fel az utolsó pillanatban összekalapált mozgásérzékelős irányító láttán, totális döbbenetet csak az MGS4 és a Final Fantasy okozott, a többit valahogy nem igazán éreztem következő generációs játéknak. Túlságosan sok középszerű, a korábbi híresztelésekkel ellenben a valóságban sokkal kevésbé remekelő produktumból áll a felhozatal – biztos vagyok benne, hogy a PS3 idővel sokkal szebb és látványosabb lesz, ám jelenleg nem érzem a nextgen erős hatásfokát. A Microsoft számára ez az E3 a Live és a Vista kapcsolatáról szólt: végtelenségbe menő mobilizáció vette kezdetét – az Xbox 360 a multi-konnektivitással próbál érvényesülni, amiben van potenciál, kíváncsi vagyok mi sül ki belőle. Adott a megfelelő hardver és az MS-nek minden lehetősége megvan a bizonyításra.

VEGA

Nem állíthatom, hogy hosszú ideig emlékezetes marad számomra ez az E3, ugyanis az első csalódások után rájöttem, hogy itt semmi extra nem fog történni. A Sony teljesítménye az első pillanattól kezdve kicsit csalódás volt számomra (egy Kojima nem csinál tavaszt), a Wii-t pedig továbbra is egy teljesen elhibázott dolognak tartom: komoly fizikai fájdalmat éreztem a teniszjáték nézése közben (pedig a DS továbbra is kedvenc, tehát nyitott vagyok én a hülyeségre is kis dózisokban). A rövidtávú győztes számomra egyértelműen az X360 (meg a magához tért PC-s piac, de ez itt most mellékes). A Microsoft megmutatta, hogy az elkapkodott start után mégis tud élni az egy éves előnyével. A Gears of War továbbra is a szívem csücske, csak jönne már végre.

VERES MIKI

A tavalyival ellentétben az idei E3 egyértelműen felkeltette az érdeklődésemet, mivel érzékelhető közelségbe került a generációváltás. Egy-két dolog most már kikristályosodott. Az X360 király, lassan megfizethető is, de nekem, aki rajong a japán játékokért és herótom van az FPS-ektől, talán érthető okokból nem jön be. A PS3 lenyűgöző teljesítményt mutat (lásd MGS4 trailer), egy bibi van a géppel: az egyszeri magyar játékos számára megfizethetetlenül drága lesz, és ha ki is csengeti érte az ember a súlyos forintokat, akkor még mindig – természetesen százezres nagyságrendű – mindenféle HD vackot kell hozzá venni a teljes élményhez. A harmadik versenyző, amit eddig teljes passzivitással figyeltem a Nintendo Wii, az E3 számomra az egyik legnagyobb pozitív meglepetése volt. Nem túl erős, de mégis jó hardware, érdekes játékok, megfizethető ár, kompatibilitás és még HD tévé se kell hozzá (mint tudjuk a játékélmény nem ettől függ). A joy persze még mindig fura, de hát lesz hozzá hagyományos darab is, ha megunom a vagdalkozást. Az már most látszik, hogy a japánok imádni fogják a gépet (lásd a DS-t), sőt talán még hazájában a PS3-mat is megszorongathatja és azt se felejtsük el, hogy az elsőként megjelenő anyagok között lesz egy Dragon Quest rész is! Az idei show tehát a figyelemfelkeltés jegyében telt nálam. Kíváncsian várom a folytatást.

WILSON

Az innováció zászlaját lobogtató, de franchise-aitól elszakadni képtelen Nintendo, „Pay Beyond" taktikát folytató, harmatgyenge játékfelhozatallal előálló Sony, magabiztosan haladó, a jövőbe tekintő Microsoft – az E3 minden szempontból csalódás volt. A konklúzió villámgyorsan levonható, a Devil May Cry negyedik epizódja, a Resident Evil széria ötödik kivetülése, Mario százezredik megjelenése egyre hátrébb veti az evolúció szekerét: új IP-k, új főhősök, új legendák kellenek. A kurrens generációban ilyen volt az Ico, a Wanda and the Colossus, a Beyond Good and Evil; hol van kérem ilyen a trió újdonságai között?

MARTIN

Előző havi Csevegőnkben kibeszéltük, hogy bölcs ember a maga kárán tanul, és úgy látszik, talán rám is ragadt valami ebből, mert idén sem az útlevelemet, sem a vízumomat, sem a hitelkártyáimat nem sikerült otthon hagynom a szokásos E3 vizitünkkor. Mondjuk jó előre bebiztosítottam magam a balesetek ellen, mert az összes életbevágó cuccot egy légmentesen zárható zacsiba tettem, amit aztán a mellemre ragasztószalagoztam; azzal fürödtem, azzal feküdtem – szóval nem bíztam semmit a véletlenre.

Szokásunktól eltérően most nem Lufthansás jegyünk volt, hanem British Airways-zes. Persze mindenki károgott, hogy az egy milyen sz*r légitársaság, be is voltunk egy kicsit parázva, hogy majd biztosan hülyét kapunk a tizen-x órás út végére, de az indulás reggelén csak egy dolog lebegett a szemünk előtt: nem ötkor kellett kelni, hanem csak kilenckor, így Tamás barátom, állandó útitársam sem a tőle megszokott hajnali hisztérikus állapotban érkezett ki Ferihegyre.

Beszállás, felszállás, London, majd Los Angeles. Sehol egy másodpercet sem szívattak, minden ment, mint a karikacsapás, ami az elmúlt évek kérdezősködős, majdnem meztelenre vetkőztetős, alsógatyában turkálós, cerka ellenőrzős, porig alázós beszállításai után kifejezetten üdítőleg hatott ránk. Ha jól emlékszem már majdnem Amerikában voltunk, amikor is Tamás konstatálta, hogy ő az én útlevelemmel utazott idáig, én meg az övével (még Ferihegyen összecserélte a pultos kislány), ami azért érdekes, mert vagy négy helyen bőszen ellenőrizték, és az sem figyelmen kívül hagyható tény, hogy ő egy alacsony, kopasz, simára borotvált srác, én meg egy langaléta, szőrös Zámbó Jimmy (sajnos király az nem) vagyok. Ismét csak bebizonyosodott, hogy hiába a sok idióta, esztelen és totálisan felesleges intézkedés, pl. a cipőlevetetés, majd abban mágikus, robbanószert kimutató izével való matatás, meg az aeroszolos hajfixáló kidobatása a !bőröndből! (nem ám a kézitáskából): a reptéri biztonsági személyzet hajlamos nem látni a fától az erdőt, és a terroristák csak akkor nem mennek fel egy gépre, ha nem akarnak. A repülőút egyébként kifejezetten kellemes volt: a lábam mondjuk kizárólag csak 1 adott szögben fért be az előttem levő ülés alá, ellenben minden üléstámlában saját kis képernyő volt, 10 választható filmmel, meg vagy 15 kis szórakoztató játékkal.

Losziba este hét körül érkeztünk meg, felcsíptük az előre lefoglalt Mitsubishi Endeavor dzsipünket (akkora, mint egy busz, a Tominak párnát kellett rakni a feneke alá, hogy kilásson), és meglepetésünkre gond nélkül elfoglaltuk szállásunkat, ami most nem a tavalyi koreai barátainknál (ahol a hoteligazgató, aki egyébként nagyon jó csávó volt, egyszer, miután látott minket az E3-ról cuccokkal megpakolva beérkezni, viccesen megjegyezte, hogy – szó szerint idézem – „Máj szán iz a Szoni Pléjsztésön", azaz „A fiam egy Sony Playstation"… ennyit arról, hogy annak idején az angoltanárom majdnem megbuktatott valamelyik idióta „past continuous present" igeidő baromságból) volt esedékes. Ja, és még este rosszullétig zabáltuk magunkat egy El Pollo Loco kajáldában, éljen Mexikó, éljen a sült csirke csöves kukoricával és sajtos tésztával, éljen az avokadó salsa (www.elpolloloco.com)! Másnap pihi, shopping, óceánpart, de lélekben már a kiállításra készültünk.

Én nem tudom milyen őrangyal segítette az utunkat eddig, de meglepetésemre sikerült kibuliznom egy „korai E3 belépőt" is, ami annyit tesz, hogy 2 órával a nyitás előtt már beengedtek néhány szerencsés újságírót, így én is közéjük kerültem. Erősen gondolkodtam, hogy mire használjam ezt az időt: próbáljam ki a játszható PS3 anyagokat – még mielőtt azok a gyanús elemek, akik minden évben bejutnak valahogy, és egy havi fizetésem ráraknám, hogy a „konzolbizniszhez" semmi közük, végleg és lerobbanthatatlanul rátelepednének a gépekre – vagy álljak be a „szívjál, hogy kipróbálhasd a Wii-t" sorba.

A PS3-at választottam, mégpedig azért, mert annak a cirka ezer zsurnalisztának a fele, aki előbb bemehetett, mind a Wii-hez állt be, és tekintettel arra, hogy egyszerre max. 50-en léphettek be a „szentélybe", és kb. 20 percet lehetett bent nyomulni, könnyen kiszámítható, hogy azonnal 2 órás „szopósor" duzzadt fel (amiből a későbbi hivatalos nyitás után 5 órás sor lett) – ennyit arról, hogy fogjuk meg egymás kezét, szeressük egymást gyerekek, és trallala csapkodjuk a levegőt a Wii-vel.

SONY

PS3-ra meglepően sok játék volt 20-60%-os készültségi állapotban kiállítva. Sokan a szájukat húzták: csak ennyi? Én azt mondom: király, hogy már ennyi! Azt azonnal kiszúrtam, hogy a HDTV-k között, üveglappal eltakarva ott tornyosulnak a gondosan sorba kötött fejlesztői rendszerek (vagy debug gépek, ahogy tetszik) és a gémek azokról futnak. (Meglepődtem volna mondjuk, ha ennyi idő alatt sikerül összerakniuk egy végleges gépet.) Elsőként a Resistance: Fall of Manre ugrottam rá, mert hát ugye FPS, nagy puskák, Killzone-szerű látvány, idegenek, satöbbi. Volt single player pálya szörnyek, és multi a többi player ellen. Mit mondjak: az irányítás zsír, szép mint az állat, mint a mostani X360 stuffok, első generációs játéknak tökéletes lesz, tuti siker Magyarországon. Kipróbáltam a Gundamot is, mert a grafikája megrázóan komoly, de olyan lassú volt, hogy azonnal ledobtam. A másik játék, amivel elszöszöltem, az a Warhawk volt. Maga a game szerintem egy baromi jó shooter, ahogy rárepültem a hatalmas, lebegő anyahajókra, amikről a légvédelmi lövegek ontották rám a halált, még a térdem is összekoccant. De ami a legsz*rabb benne, az pont a mozgásérzékelős okosság, a „revolúció", amitől az irányítás kissé nehézkes volt nekem elsőre. Végül mentem egyet a GT HD-vel, ami 20%-os, három hét alatt összedobott verzióban volt kint (motorok és kocsik egy pályán, zseniális!), és ha ehhez hozzáképzelem a Polyphony Digital szakértelmét, meg a hiányzó 80%-ot, hát mit mondjak, valószínűleg a gatyánkba fogunk csinálni. Nem lesz ellenfele, csak követője.

Összességében, a látottak és hallottak alapján az a magánvéleményem, hogy a PS3 tarolni fog. Tarolni, de nem egyhamar. A PS3 mindent vinni akar, de a Sony szokásától eltérően ezúttal kivár, rákészül, és csak egyet akar lőni, de azt a céltábla közepébe. Lehet, hogy lesz novemberi világpremier, és lehet, hogy lesz néhány gép Magyarországon is. Lesz, de iszonyú drágán, gyémántárban, full HDTV-re optimalizált, első generációs, inkább csak „mindenből egy kicsi: vagy szép, vagy jó, vagy mozgásérzékelős, vagy ilyen, vagy olyan" játékokkal. Odébb lesz még a tényleges, a gép valódi erejét teljes pompájában prezentáló Gran Turismo, a Metal Gear 4, Killzone 2, Final Fantasy XIII – valahogy úgy, mint a PS2 esetében. Odébb lesz még az, amikor a PS3 feljön a PC mellé az MMORPG-k, vagy az online FPS-ek piacán. Odébb van a HD filmnézés, vagy a Blu-Ray korszak.

A Sony még jó ideig támogatja a PS2 fejlesztéseket is, de egyértelmű volt az E3-on, hogy most teljes erejéből a PSP-t fogja nyomni – mindenhol, mindenkinek. Szinte az összes ismert és híres sorozat átköltözik valamilyen formában a hordozható csodára, és végre kiállították a várva-várt PS1 emulátort is! Én azt mondom, most jön el igazán a PSP ideje.

A PS3, amit már nem is konzolként, hanem nextgen médiacenterként aposztrofálnak érkezik, és bizonyosan el fog jönni a totális PS3 korszak, én azt jósolom. De ez még csak a jövő…. És addig is kéne egy jót játszani.

MICROSOFT

Azoknak a játékosoknak, akik a különböző rendkívül okos „Melyik a jobb, a PS3 vagy az X360" fórumok teleszemetelése helyett most, itt, azonnal a nextgen játékokra akarnak koncentrálni, a Microsoft tökéletes partner. Az E3-on olyannyira X360 szagú volt a levegő, hogy normál X-es játékot talán nem is láttam kitéve az MS kifejezetten trendi, laza, cool, MTV-stílusban megépített, almazöld csodapalotájában.

Az új Doboz premierjén (persze nem a magyaron) már rég túl van a világ, lefutottak a kötelező, első szériás, „jaj, itt tízszer szebb a textúra" játékok is, amelyek kellemesek voltak ugyan az előző generáció látványvilága után, de az okosabbja tudta: az X360 nem „ez". Hogy mi a 360, az itt, a 2006-on E3-on vált egyértelművé: egy borzasztóan menő, PC-s múlttal könnyen programozható és támogatható (nincs több megalkuvás a PC-s sikercímek átportolásakor), bivalyerős, kifejezetten amerikai stílusú „durr bele a pofádba, essen le az állad" haverkonzol (jobb szó most nem jutott eszembe), ami azokon a nagyon erős lábakon áll, amiket az MS a régi Xbox-szal épített ki magának vérrel-verejtékkel.

(Egy kis belsős infó: sikerült tárgyalnunk néhány MS fejessel a 360 magyarországi premierjéről. Az életükre megesküdtek, hogy jönnek, még az idén, premier karácsony előtt, bővebb infó szeptemberben, teljes szervízellátás, Live állítólag még nem, teljes 576 Konzol támogatás!)

A Microsoft stand motorhangtól, gépfegyverektől, sportjátékoktól és lüktető basszustól volt hangos. Csodálatos, kizárólag HDTV-ken futó FPS-ek, TPS-ek, és versenystuffok bűvölték el a Halo-n és Forzán csiszolódott, kifejezetten ezt az életérzést szomjazó játékosokat. Az MS kitanulta, hogy mitől döglik a légy, lehetőleg nem akar ingoványos, ismeretlen talajra tévedni. Az X360 nem a manga-rajongó réveteg kalandorok, és nem is az elvont, furcsa, underground, állatnevelgetős, vagy körülírhatatlanul bizzar programokat kedvelő gamerek konzolja.

Az X360 beérett. Itt most már nem arról szól a mese, hogy szépe egy game – hisz mindennek szépnek kell lenni. Itt ezentúl a stílusosság, a látvány hangulata és egyedisége lesz a mérvadó, és nyálcsorgatós, izgató, „azonnal nyomni akarom" stuffokból bőven volt kipróbálnivaló az Expón! Én szinte azonnal a Lost Planetre ugrottam rá, és bár volt nála szebb stuff kint, azt kell mondanom, régen várok már egy ilyen játékra – úgy éreztem, ezt nekem találták ki. Syphon Filter stílusú TPS, hómező, hóvihar, bázis, bogárszörnyek, űrkalózok, bitang fegyverek, nagyon állat látványvilág, küzdős, bujkálós, adrenalin pumpáló akció, robbanások – megvan benne minden, ami egy nem agyonbonyolított, kellemes, de mégis izgalmas akciójátékhoz kell. A 2006-os E3 számomra legizgalmasabb játéka, a Gears of War is X360-on futott. Külön belépővel, saját hifi fejhallgatóval, egy kényelmes „mozi teremben" lehetett megtekinteni. A GoW-ban semmi olyan nincs, amit eddig még nem láthattunk volna: TPS nézet, te vagy és a társad, aki megment a börtönből – a világot, ahol éltél, idegen lények rohanják le, rendet kéne tenni. Mégis: a GoW azért elsöprő játék, mert mindenből csak és kizárólag a legjobb van benne, olyan minőségben, amiről eddig csak álmodhattak az akciójátékok kedvelői. Ha a korai 360 játékok első generációsak voltak, és a Lost Planet, meg a többi új 360 game a második generáció, akkor a Gears of War az „igazi" X360 stuff. HIHETETLEN a grafika minősége! Játszhatod egyedül gépi társsal, vagy bármikor ki/belépő humán playerrel, eszméletlen fegyverek, mintha csak az Aliens tengerészgyalogosainak egyike lennél, kínálod a vérben tocsogó rémeket, szakadnak a végtagok, fedezéktől-fedezékig vetődsz. Áh, durva komoly!

Egy HDTV, egy X360, és a nextgen korszak most, azonnal, már holnap beköltözhet otthonodba!

NINTENDO

A Nintendo saját forradalmat ígért, és azt Wii-nek nevezte el. Forradalmat mindenkinek, akinek hű Nintendós szamuráj vér csörgedezik az ereiben, minden Zelda hívőnek, minden Metroid fanatikusnak, minden robbanástól és háborútól megcsömörlött konzolosnak, és mindenkinek, aki eddig még nem találta meg a konzoljátékok szépségeit.

Kicsit sajnálatos tény, hogy a forradalom előszelének átéléséhez 3-5 órát kellett sorban állva szívni, ugyanis a nagy N hatalmas, sejtelmes standján kizárólag NDS-ek és NDS játékok voltak a nagyközönség számára kiállítva, azok viszont tömkelegével. Egy zsilló NDS. Nem néztem meg az összest, de volt minden, ami a Nintendóra tipikusan jellemző: Pokemonok, kis cuki állatok, kaland-és akcióstuffok, mászkálós kis okosságok. Gépek összekapcsolva, non-stop multiplayer versenyek azonnali nyereményekkel. Az N tényleg egy nagy össznépi happeninget hozott össze, és a tömeg vevő is volt rá! Egy üres hely nem volt, ahova le lehetett volna ülni kicsit DS-ezni.

Ha Wii-zni akartál, várnod kellett. Sokat. Én úgy döntöttem, nem várok, inkább Stadlbaueres (az N magyarországi forgalmazója) protekciómat kihasználva hátulról, fű alatt jutok be a lezárt Wii templomba, mert hát hogy őszinte legyek, rohadtul izgatott, hogyan is képzeli el a Nintendo a jövőt.

Szoros kordon, kontaktunk int a bodyguardoknak, hogy a két magyar lúzer okés, mehetnek. Belépünk, a falon mozgó plakátok: egy öreg csávó léggolfozik, egy csaj légteniszt nyomat. Felmegyek a rámpán, forgó dobogó, három plazma képernyő egymásnak háttal. Egy ember állva lengeti a kezét jobbra-balra, ő karmester. Egy másik széles lég-mozdulatokkal adogat, ő épp Andre Agassi. Egy harmadik ül, és két kontrollert markol: a képernyőn lézernyalábok cikáznak, ő Metroidozik. Érdekes. A karmestert sajnálom: az én derekam ezt már nem bírná. Mondjuk én egy vén ló vagyok. Agassit szánom: ritkán sikerül neki eltalálni a pontot, hogy mikor lendítse a kezét. Mondjuk én sem tudnám. A Metroidost csodálom: én már biztos belekeveredtem volna a két irányítóba. Mondjuk én ehhez hülye vagyok. Tovább menve csinos hostess lányok fogadják a játékosokat. Ha tetszik valamelyik sportjáték, megmutatják a működését, aztán te jössz. Az emberek hadonásznak, csapkodnak, önfeledten nevetgélnek. Öltönyös férfiakból pár percre újra gyermek válik, bénáznak, próbálnak rájönni az újfajta irányítási rendszer titkára. A képernyőket vizsgálom. Grafika? Hát, az nincs. Super Nintendo korszak? Atari 2600 korszak? Valami hasonló. Zöld fű, egy háló, és egy TV-távirányítóhoz hasonlatos teniszütő. És mégis, az emberek jól elvannak vele. Röhögcsélnek, viccelődnek, egymást ugratják, ha valakinek jól megy a hadonászás, megtapsolják.

A terem szélén kényelmes, ülőgarnitúrás boxok. Nagyképernyő, 5.1 hangrendszer, mégis: diszkrét zsongás hallatszik csak. A hostess lány leültet, itt kipróbálhatod az új, minden rajongó által eszméletlenül várt kultjátékokat: a The Legend of Zelda: Twilight Princess-t, vagy a Metroid Prime 3: Corruptiont. Párocska, a srác kezében az új mozgásérzékelős kontroller. Idegenül forgatja a kezében, próbálgatja. Horgászik. Link dob. Béna. A srác lendít, Link újra dob, ez már jobb. Táncol az úszó. Szépen csillog a víz. Nem PS3 über-HD, nem 360 újgenerációs látvány. Mégis: megnyugtató az egész. Tovább lépek, itt egy profi Metroidozik. Nyitja a lézerajtót, dönti, mozgatja a kontrollert, jobb kéz, bal kéz. Neonfényű, néptelen folyosókon halad. Úgy tűnik élvezi.

Megvárhatod a szebb jövőt, és hagyhatod magad elvarázsolni a PS3 által, vagy elveszhetsz a jelenben, elmerülve az X360 gyönyöreiben. De választhatsz egy teljesen más utat is. Egy másik dimenziót. A Wii és a Nintendo partnered lesz ebben.

ÉN ÉS AZ E3

Három cég, három nextgen konzol, három teljesen eltérő stratégia. Kolosszális PS3, tökéletes X360, kissé misztikus, biztosan kultikussá váló Wii. Hármas karácsonyi premier? Beköszöntött a HDTV éra. Third, Second és First Person shooterek mindenhol, minden cégtől, minden mennyiségben. Eredeti ötletek és klónjaik. Sok-sok sorban állás; sorállás mindenért: 2 perc Turok trailerért, FFXIII és PS3 bemutatóért, Wii-ért, GoW-ért. És remény. Remény, hogy végre megszűnik a warezolás, eltűnnek a 10 forintos DVD-re hetente 20 játékot letöltő/kiíró, majd 2 nap múlva félredobó, fórumokon kontroll nélkül fröcsögő okostojások. Remény, hogy újra lesz a játékoknak értéke, nívója, becsülete. Remény, hogy újra számít majd a tesztelők véleménye, az újságok értékelése, és a gamerek egy hónapban talán majd csak két anyagot vesznek meg, de azt a kettőt végignyomják, megbecsülik, és megőrzik szívükben.

Remény, hogy egyszer újra a játék uralkodik majd, és rajta a játékos, nem pedig a konzolháború.



KENYERET, CIRKUSZT ÉS DA VINCI KÓDOT A NÉPNEK

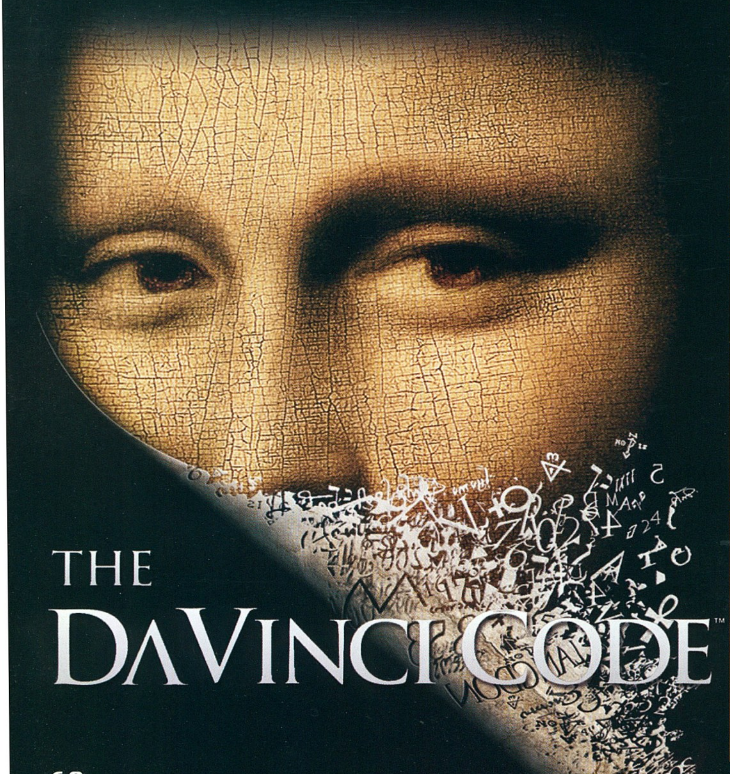
A Da Vinci kódról mindenki hallott már, függetlenül attól, hogy olvasta-e a nagy botrányt kiváltó könyvet vagy látta-e a hetekben bemutatott filmet. Elég kinyitni a csapot ahhoz, hogy kódok, a katolikus egyház felháborodott véleményét közvetítő nyilatkozatok és a könyv csalásait leleplező dokumentumok folyjanak belőle – Dan Brown jó időben és jó helyen írta meg könyvét ahhoz, hogy egy csapásra az új évezred legnagyobb sikerszerzője váljon belőle. Ha valaki abban a kivételes helyzetben van, hogy nem ismeri mégsem a kérdéses művet, foglaljuk össze néhány mondatban, hogy minek köszönheti a több tízmilliós eladásait a könyv. Dan Brown első lépésben nekifutásból közli a nulladik oldalon, hogy minden, amit leírt, valós tényeken alapszik, majd alapos lendületet véve, hóna alatt több évtizedes, kétségbe vonható „tényeken" alapuló tanulmányokkal pörgő rúgást helyez el a katolikus egyház orcáján. Önálló gondolat ugyan kevés van a könyvben, ellenben lopás annál több – nem kérdés, hogy a szerző alapos munkát végzett mások gondolatainak rendszerezésében. Nem kevesebbet állít, mint hogy Jézus ember volt, Mária Magdolna gyereket szült tőle, így utódai a mai napig megtalálhatók közöttünk, a katolikus egyház számára ketyegő bombaként élve életüket, hiszen ha kiderülne létezésük, az amúgy is pogány alapokból építkező vallási szervezet alapvető tanításai kérdőjeleződnének meg. Maga a Szent Grál is új értelmet nyer az értelmezés szerint, ugyanis ami Jézus vérét „felfogta", az nem egy kehely, hanem valójában a vérvonalat továbbvivő Mária Magdolna.

Mint említettem, az elmúlt évtizedek során több szerző is hasonló következtetésre jutott, de hatásuk annyira jelentéktelen volt, hogy az egyház nem is foglalkozott velük komolyabban, azonban a tömeghisztériát kiváltó milliós eladású könyv a mai napig tabutéma vallásos körökben. Én akkor sem fogok itt állást foglalni, ha korbáccsal verik a hátamat közben – mindenki van annyira érett gondolkodású, hogy kialakítsa saját véleményét a Da Vinci kódban felvetett elmélettel kapcsolatban. Legalább ennyire érdekes a mű másik – csúnya gamer nyelvezettel szólva – fícsöre, ami nem más, mint a nagy összeesküvés elmélet különböző pontjait összekötő történet. Aki olvasta a szerző magyarul megjelent műveit (eddig négy lett lefordítva), az tudja, hogy fordulatokban gazdag, letehetetlenek szánt alkotásokról van szó, ahol semmi sem az, aminek elsőre látszik. A Da Vinci kód legfontosabb eleme az egyházellenes kirohanások mellett – ahogy az nevében is benne van –, a kódfejtés. A főszereplő kriptográfus és szimbólumkutató páros gyakran harminc oldalon keresztül gondolkodik egy-egy rejtvény kulcsán, és valljuk be, néha igen izgalmas olvasni azt a gondolatmenetet, amellyel eljutnak a megfejtéshez. Brown jó szerző, de egy másodpercig sem kétséges, hogy nem kiemelkedő: megvan benne a képesség, hogy izgalmas történeteivel lekösse olvasóit, de valljuk be, ilyen íróból van manapság ezer. Azt már csak halkan teszem hozzá, hogy a magyarul megjelent kötetek között is van olyan, ami sokkal jobb a Da Vinci kódnál, de hát ugye ahol balhé van, ott milliós eladások is vannak, a könyvet egyre kevésbé olvasó emberiséget úgy tűnik már csak cirkusszal lehet rávenni a kulturális javak elfogyasztására.

És akkor ejtsünk még néhány szót a könyv utóéletéről is. Tucatnál is több „ellenkiadvány" jelent meg, amelyek mindegyike legalább annyira hatásvadász, mint Dan Brown, ezek a szerzők azok, akik meglovagolva az amúgy is viharos vízen a hullámokat, szívesen felhívják néhány millió dollárért az olvasók figyelmét az eredeti regény tévedéseire, a csúsztatásokra és a csalásokra. Jut mindenkinek a tortából, nem kell félteni őket.

KÖNYVBŐL KÉSZÜLT FILM, FILMBŐL KÉSZÜLT JÁTÉK

Senkit nem lepett meg, hogy menetrendszerűen érkezett az álomgyár filmje is a témában, hatalmas költségvetéssel, az öregedő Tom Hanks-szel, a bűbájos Audrey Tatouval, a halszemű Jean Renoval és „Magneto-Gandalf" Ian McKellennel. A cikk írásának

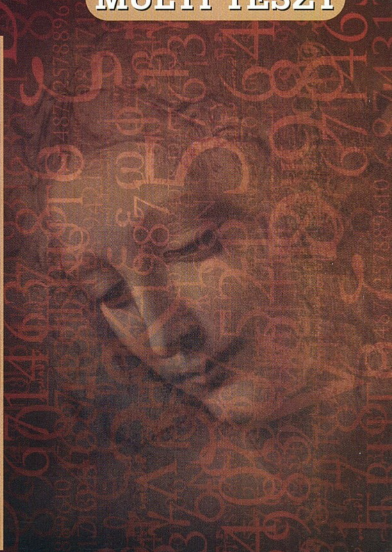










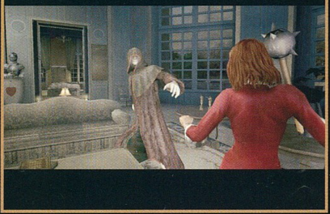


pillanatáig világszerte 465 millió dollárt kaszált a nagyon gyenge film, mely csupán két dolgot nem adott át a könyvből: a háttérsztorit és a rejtvényeket. Volt ellenben sok futás benne, meg klassz akciók, és Reno is nézett benne nagyokat mélyen ülő szemeivel. A legdurvább mégis az az egészben, hogy el sem tudom képzelni, hogyan lehetett volna jobban megcsinálni. A könyvben nincsenek kidolgozott személyiségek, a valóban kiváló színészeknek tehát nem kellett játszaniuk, kaptak egy két dimenziós karaktert, aminek a szerepében láthatólag kényelmetlenül érezték magukat (valahogy úgy, mintha pl. Alonsonak azt mondaná valaki, hogy hajtsál öreg hússzal órákon keresztül). Az is nyilvánvaló volt, hogy mozgóképes formában a rejtvényfejtés nem működik. Így fordulhat elő az, hogy míg a könyvben több tucat oldalon keresztül együtt agyalunk a szereplőkkel, itt egy másodperc alatt mindig beugrik valamelyiküknek a jó megoldás. Végül pedig a sztori: ugyan a legvégső jelenetekig szolgai módon követi a könyvben leírtakat, mégis olyan érzése van az embernek, hogy a készítők nem akartak túl nagy balhét, csak amolyan picikét, ezért kicsit elsikkad, hogy valójában miért is van ez a fene nagy versenyfutás. Bocsánat, hogy ezt mondom, de alapvetően rossz lett a film, számomra ismét beigazolódott, hogy a művészeti ágak nem minden esetben konvertálhatók át olyan egyszerűen, mintha fizetőeszközök lennének – ami könyvben rendben van, az nem biztos, hogy filmben is az lesz. De vajon mi a helyzet a videojátékok világával? A stílus természetesen adja magát, kalandjáték formájában akár egész jó dolgok is kisülhettek volna a Da Vinci kódból, mégsem így történt. És most elárulom azt is, hogy a cikk több mint fele mér nem a játékról szól: mart az annyira kiábrándító, hogy amennyire tudtam, igyekeztem megkímélni a kedves olvasót. Ismét egy rossz átirat, pipáljuk ki ezt is – bár zárójelben hozzáteszem, hogy a játékosok világára is kisugárzott a cirkusz: hiába a minőség, mégis az eladási listák első harmadában tanyázik majdnem minden országban a Da Vinci kód.

MEGFEJTHETETLEN REJTVÉNY

Nehéz lenne a Da Vinci kódot pontosan besorolni egy kategóriába, ugyanis a fejlesztők elkövették azt a hibát, hogy szinte minden stílusból merítettek, pedig a kevesebb itt jóval több is lehetett volna. Nézzük tehát sorban, hogy mik azok az elemek, amelyek miatt nyugodtan aludhat a Fahrenheit, a God of War és Metal Gear Solid fejlesztőstábja. Interaktív film – mondtam magamban az első fél óra után, amikor minden két percben megszakította egy-egy átvezető jelenet a történéseket. Nyilvánvaló, hogy ki kell elégíteni azokat is, akik nem ismerik a történetet, de sajnos ők ezekből az átvezetőkből sem fogják tudni teljes egészében összeilleszteni a kirakós darabkáit, ugyanis a legtöbb fontos információ nem hangzik el. Ennek ellensúlyozásaként meglehetősen kiterjedt dokumentációs anyaggal dolgozik a játék, ha kimegyünk mondjuk vécére, arról is többoldalas leírást találunk a feljegyzések közt. Ezekből összeállhatna a teljes kép, de alig hiszem, hogy bárki venni fogja a fáradtságot, hogy ezeket mind végigolvassa – én például ha olvasni akarok, könyvet veszek a kezembe, ha játszani, akkor bekapcsolom valamelyik konzolt: egyszerre nem működik a kettő. Nézzük azok körét, akik már kívülről fújják az egész sztorit: agyon fogja vágni őket az unalom, hiszen szinte minden történést előre ismernek. Ennek ellensúlyozására néhány pályán új környezetbe helyezték a két irányítható karaktert (akik egyébként nem kapták meg a film szereplőinek arcát és hangját), így pl. Langdon rögtön a második pályán eltölt egy órácskát a St. Sulpice templomban, amelynek valójában a közelében sem járt, és minden sarkon őrült szerzetesekkel kell megküzdenie. Az ember ilyenkor nem tudja, hogy sírjon-e vagy nevessen, a nem túl kedvező összképet ezek az erőltetett jelenetek ugyanis egyáltalán nem dobják fel. Manapság ugyebár trend, hogy vegytiszta kalandjáték a piaci igények hiányában nem jelenhet meg, így sajnos itt is úton-útfélen verekednünk kell. Legyünk őszinték: *ez a játék mélypontja*. Ha közel érünk egy ellenfélhez, megtámadhatjuk, megpróbálhatjuk a falnak nyomni vagy elhajítani. Ha már muszáj volt ezt beletenni, legalább megoldhatták volna izgalmas akciójátékokra jellemző formában, de ehelyett az ezerszer látott és megunt gombnyomogatással találkozunk ismét. Nyomd meg gyorsan egymás után a felvillanó négy gombot, és sikeres támadást viszel be, vagy ügyesen kivéded ellenfeled ütését. Lassú, unalmas és repetitív harcok tucatjain kell így keresztülverekednünk magunkat, hacsak nem – harsonaszó! – lopakodunk el az ellenfelek mögött Solid Snake módjára! Van egy gombunk, amivel összegörnyedünk, ilyenkor tudunk lopakodni – nagyjából ennyire van kidolgozva az egész, de legalább van választási lehetőségünk, hogy így bohóckodunk, vagy az unalmas harcokkal szenvedünk.

Itt az idő, hogy némi pozitívumról is beszámoljak, a rejtvények, melyek száma egyébként sokszorosa a könyvben találhatóknak (így megoldásukat legalább nem tudjuk előre), egész ötletesre és szórakoztatóra sikeredtek. Többségük klasszikus logikai feladvány, és nem ritkán rendesen meg is izzasztják az embert – mennyivel jobb játék lehetett volna a Da Vinci Code, ha point & click keretek között találkozunk ezekkel a rejtvényekkel. Sajnos azonban ezekkel is van egy kicsi gond, függetlenül attól, hogy a könyvhöz ki hogyan viszonyul, azt nem lehet kétségbe vonni, hogy logikusan és hihetően lettek felépítve a benne olvasható dolgok, emiatt akár hihetőnek is nevezhetjük őket, ha akarjuk. Itt erről szó nincs, láthatólag a teljes világ úgy épül fel, hogy a leglehetetlenebb helyeken is furcsa feladványokba ütközzünk – ezzel teljesen hiteltelenné téve a történetet.



VÉGSŐ DÖFÉS

Én igyekszem mindig meglátni a szépet még a közepes játékokban is, de ezúttal nagyítóval vizsgálva sem találtam sok pozitívumot. A fentiekhez még képzeljen hozzá mindenki egy PS1-en is átlagosnak tekinthető grafikát és olyan szinkronszínészeket, akiknek láthatólag az járt csak az eszében, hogy minél hamarabb a kasszához járulhassanak felvenni a jussukat, de az életrajzukba már nem biztos, hogy büszkén emlékeznek majd meg saját teljesítményükről. A végigjátszási időt tekintve tulajdonképpen akár elégedettek is lehetnénk, hiszen attól függően, hogy mennyire akadunk el egy-egy feladványnál, simán felugorhat a játékidő akár 15-20 órára is, ami nem katasztrofális, bár kérdés, hogy hány játékosnak lesz türelme ehhez. Fáj a szívem, hogy le kell írnom, de a Da Vinci Code egy rossz játék, melyből pont azok az elemek hiányoznak, amik garantálnák a szórakozást. Ezt már csak azért is le kell szögeznünk, mert jól látható, hogy az eladásokra ez nem lesz negatív hatással: aki szimbólumokkal fekszik, termékenység-istennőkkel álmodik és összeesküvés elméletekkel a fejében kel, úgyis örömét fogja lelni benne. Martin, most már visszakérhetem az Obliviont? :)

Vega
Vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A film felénél, amikor a főszereplő csak huszadszor felelt szegény Tom Hanks kérdésére kérdéssel, beugrott az a tudakozó reklám, amikor a diszpécser állandóan átváltozik, majd erre olyan sírással vegyült röhögő görcsöm támadt, hogy indiánszökdelésben, majd békaügetésben kezdtem el közlekedni. Béka = víz. Víz = szomjúság. Szomjúság = innom kéne. Szökdelés = mozgás. Mozgás = el kéne indulnom. Ki a konyhába. Egy kóláért.

THE DA VINCI CODE

2K GAMES / THE COLLECTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

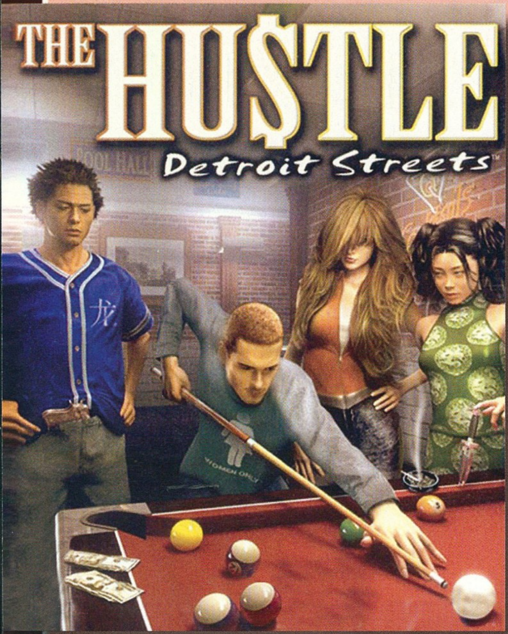
PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb (112 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos

✔ a pozitívumokat tartalmazó kódot még nem fejtettem meg
× regény helyett ezúttal csak azt írom ide: nem jó vele játszani!

XBOX PS2

4 pont

BULLSHIT!





Az ismeretlen játékok esetében szeretek már pusztán a címből találgatni arra vonatkozóan, hogy nagyjából mire számíthatok majd, hogy miről is szólhat a fáma s a gáma. A **The Hustle: Detroit Streets** esetében annyit tudtam, hogy a műfaja biliárd. De milyen lehet? Biztos valami jó kis robotzsarus szögettyős undergrunder akcióárkádék. Valami izgalmas műfaji egyveleg, ahol az illegális meccselések jó kis primáta bosszútörténetbe ágyazódnak. Ahol a dákót nem csak rendeltetésszerűen használjuk, hanem gonosztevők és vad csajok nótáját húzzuk el vele, ahol nemcsak virtuozitásunkkal, hanem öklünkkel is jogot formálhatunk a dikkfejek értéktárgyaira, ahol autón üldözzük a bosszokat, ahol csípőből osztjuk a hedsátot, ahol lopakodva cserkésszük be a korrupt robotkatonákat, ahol logikai feladványokat oldunk meg a börtönbázison, ahol szükség esetén patkányhúst falatozunk a barátunk sírján, ahol a hómezőn hatástalanítjuk biztosítótűvel az atomfegyvert, ahol vírusagyú zombik elől loholnunk, ahol bőrfejű túszokat áldozunk fel egy meteoriton, s ahol a végső jelenetben a naplementében zsiráfon lovagolunk el a gyönyörű vámpírnővel.

Második körben utánagondoltam a „hustler" szó jelentésének: csaló, lökdösődő, rámenős, szélhámos, strichelő k*rva. Mindjárt arra gondoltam, hogy a játék önjellemzését fejtettem meg: vért fogok pössenteni a párbajok során és a gép csalni, strichelni és k*válkodni fog, én meg azt is megbánom, hogy megszülettem. Harmadik körben az intrót tekintettem meg, ahol sikátorban felállított játékasztal, alvilági sittyók, géppisztolyos pitykék, áldozatul eső ribadékok és jól szituált izmos fekete főnök árnyalta, egyben szűkített a képet, s itt már a grafikáról is képet kaptam – nem túl imponzánsat. No rendben, tehát terminátorok, emberevő óriásmoszkitók és motorcsónaktuningolás kilőve, viszont a GTA és a Rambo vonat még befuthat, az is valami.

A játék ezután egy érdekes opcióval jelentkezett, pszichológiai profilt lehetett kialakítani, három kérdésre adott megfelelő válasszal. Íme az egyik: Mit teszel ha étteremben mást kapsz, mint amit rendeltél? A. Hókon vágod a séfet (aztán beledarálod a jobb karját a krumplipürébe, ahogy egy normális ember tenné), B. Visszaküldöd az ételt (mint egy senkiházi nyárspolgár), C. Megeszed (mint egy szolgakutya és még meg is köszönöd, egy idomított eunuch módján). A zárójeles rész az én értelmezésem – valójában sajna nincs lényegi szerepe a választásnak. Következett a névbeírás. A Jack túl átlagos volt számomra, úgyhogy átírtam Dong (dákó) Johnny-ra, majd Long Dongra, majd Big Dickre, de az agyas proggi ezeket a féltrágár szavakat nem engedte, így végül Dákó Broki A Bráner lettem – magyarul a gép szerencsére nem tudott.

Ekkorra már kiderült, hogy bárhogy protestálsz, a gém irtózatosan sokat tölt. Tutorial, azaz a részletes betanítás következett, amiből első látásra az derült ki, hogy a grafó elnagyolt, színtelen és otromba (X-en viszonylag tűrhető), második látásra pedig az, hogy a pool fizikája nem igazán élethű, a szivacslabdacsok mesterkélt lökdösődije, a valós játék tempójának és dinamikájának illúzióját távolról kelti csak. Fokozatosan szembesültem a hanghatások és zenék gyarlóságával: a hamis bárzene, a rémes csajvinyítás, az elbírhatatlan műrock, a színtelen áldalok, a kellemetlen szintitrombi mind-mind idegellenesen hatottak. A bekiabáló fószerek sűrűn ismétlődő, erőltetett megjegyzései monotonitásról árulkodtak – csakúgy, mint maga a gémpléj. A „Bullshit"-et kényszeresen ismételgető hímtagot legszívesebben arcul csaptam volna a dákóval, sőt amolyan Terrence Hilles biliárd technikával is megpróbálkoztam (tudjátok, amikor egy lövéssel nyolc „Baxit" lő homlokon), de egyik megoldás sem fért bele a játék által nyújtott keretekbe.

Egyébként maga a pool viszonylag korrekt, még a fehér golyó terelgetését is el lehet sajátítani, de unalmas, leegyszerűsített és nem is túl nehéz, egy nyíl mindig jelzi ugyanis a golyók gurulási irányát. A játékmenüben elsősorban a sztori dombortítható, de játszható sima, tétnélküli meccs is, gyakorolni is lehet, meg opciókat állítgatni, mások meccseit nézni, illetve online játszani. Ez utóbbiról nincs tapasztalatom, de egy külföldi fórumon kétségbeesetten panaszkodott egy arc, hogy napok óta hiába vár kitartóan ellenfelet. Nem segítettem ki a szerencsétlent. A sztori módnak nevezett részlegben fura módon sok mindennel találkoztam, csak történettel nem. Lassanként le kellett mondanom hiú ábrándjaimról a műfaji keveréket illetően – csak meccselgetni lehet. Képtelenül sok sivárarcú rongyembert kell kiporolni a pool legváltozatosabb formáiban, ami által Dákó Broki respektje és vagyona nő, viszont az egyszeri játékos játékkedve ezzel szoros, negatív korrelációban áll. Színfoltként Mr. Bráner ruhatára gyarapítható, és akár egy Ken-baba, tetszés szerint öltöztethető. Hurrá. Őszintén szólva ki a gőzt érdekel, hogy milyen szerkóban terelgeti az a hurka a labdákat? Előbb-utóbb főnök(nő) verésre is sor kerül, ami után új helyszínek (értsd: újfajta asztalborítás) és még több nímand jelentkezik játékra. Ekkorra végleg feladtam a reményt, hogy a GTA-ból ismert és remélt elemekkel gazdagodik a THDS. A játék, az életem és a cikk is teljesen ellaposodott, úgyhogy ideje lesz lassan mindet abbahagyni. (Bár az életem eldobására talán még alszom egyet.)

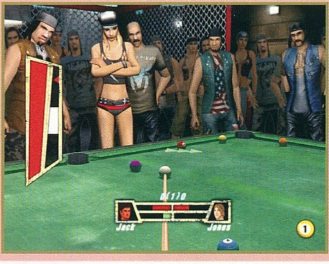
Hogy valami haszna is legyen a billentyűkoptatásnak, egy csökkentett módú biliárd gyorstalpalót iktatok. A sportágnak három fő ága van: pool, snooker és karambol. A rex az más: a szocüdülők népszerű nyugdíjas sportja nem emelkedett igazi státuszra. A karambol egy kevéssé elterjedt változat: lyuk nélküli asztalon három gömb, a cél, hogy a főnök, a fehér, úgy találja el a sárgát vagy a pirosat, hogy az a másikat is koccolja. Videojáték tudtommal nem készült ebből az igen-igen izgalmasnak tetsző változatból. A snooker a leglátványosabbnak és legnehezebbnek mondott ág, ez az, ahol a legnagyobb az asztal, és sok piros és jó néhány színes játékszer kergetőzik. Az angolok valamiért nagyon komálják, de a szabálykönyvvel nem fárasztok senkit, ajánlom az ******** tévéadót a figyelmekbe. A legpopulárisabb szakág, a játéktermek közkedvelt szórakozási formája, egyben Dákó Broki elsődleges pénzkereseti lehetősége a pool. Három fő faja van (egyik a „biliárd" néven elhíresült nyolcas játék), de a THDS-ben ennél jóval több játszható. Részletes ismertetésre nem kerül sor, egyrészt nincs hely, másrészt a játék nem érdemli meg. Várunk, amíg megérkezik az első használható produkció.

Egy este, amikor már nagyon untam a lökést, átkapcsoltam tévére. Az egyik ismert kutyacsatornán egy erotikus film ment. Tudjátok mit csináltak épp? Billiárdoztak. Fene a jó dolgukat.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Emlékeimben kutatva felrémlik egy Amigás snooker (vagy biliárd?) játék, lassù dákóállításával, meg a dobókockára hajazó sárga és piros „golyóival". Mennyit szöszöltem vele! PS2-n is volt valami gyanús biliárd, azt meg a csajommal nyomtuk párszor... Hát, azért biliárdozni inkább az életben, rendes asztalon kell, ezt nem lehet jól szimulálni.



THE HUSTLE: DETROIT STREETS

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 játékos, online; memóriakártya 8 mb; analóg irányító (dual shock)

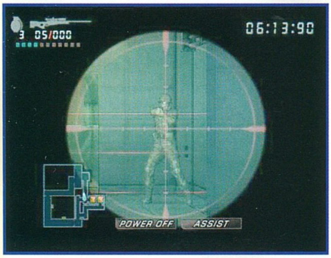
XBOX – 1-2 játékos, online

✔ úgy akartam biliárdozni, mint rambó vietnámban
× de úgy jártam, mint az imi szokott a rózsa presszóban

XBOX PS2
5 pont







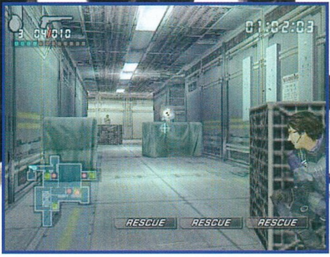
A **Winback 2: Project Poseidon** egy ősrégi kommandós-mászkálós-lövöldözős játék folytatása akar lenni, melynek előző részét még a Nintendo 64 tulajok is ismerhetik, mivel annak a masinának az utolsó életciklusában látta meg a napvilágot. Mivel relatíve igen csekély érdeklődést váltott csak ki a játékosok körében, a *Koei* akkor úgy gondolta, hogy elérkezett az idő a Playstation 2-es port elkészítésére, ami aztán, bármily hihetetlen is, de több kiadást is megélt: volt belőle újranyomás, és több válogatásban (?) (Koei Best) is megjelent. A Winback: Covert Operationre – ez lenne az előzménye a játéknak – egyébként sok helyen hasonlít a Project Poseidon, például a furcsán megdöntött felsőtesttel futkározó figurák, vagy egyes mozgások, mint pl.: a fedezék mögül való kikandikálás, majd onnan lövöldözés is benne vannak mindkét játékban, meg mindkettőben különleges rendőrségi egységek tagjait kell irányítanunk. Bár nagyon már nem emlékszem rá, de személyes kapcsolat szerintem nincs a két játék között (abban mintha egy Jack nevű figurát kellett volna irányítani). Egyébként elég kezdetleges kis stuff volt kategóriáján belül, és most itt a folytatás.

Az új részben ismételten csak egy hiper-szuper ultramodern kis rendőri különítmény felett vesszük át az irányítást, és ezúttal három karaktert (Craig Contrell – a szépfiú, Mia Cabrera – a dögös maca, Nick Bruno – a feka, aki két rakétavetőt is elbír a vállán) fogunk alakítani felváltva. Mivel a game leginkább a játéktermi lövöldözős masinákra hasonlít, tipikus japán szokás szerint egy látványos intróval kezdődik a cucc, amit aztán erős visszaesés követ. A pályák között az eligazítást mindig a felettesünktől kapjuk, de a dramaturgia minden egyéb paraméteréhez képest is igen gyatra, jellemző módon ugyanis mindig pont az előző letartóztatott személytől, az épp megtisztított helyszínről kerül elő valami olyan bizonyíték, vagy információ, amivel a kezünkben már mehetünk is a következő pályára. Egyébként a szokásos fedő sztorit kapjuk, azaz terroristák szállták meg a nagyvárost, és ezt kell elhárítani, vagy épp hatalmas drogkartellek legnagyobb üzleteit kell meghiusítanunk. Szóval elég gáz...

Az irányítás elég egyszerű, ami még nem lenne baj, viszont sikerült a gombkiosztást úgy megoldani, hogy az már viszont a játszhatóság rovására megy. Mivel a falhoz lapulás, az ajtónyitás, vagy a tigrisbukfenc mind egy gombra kerültek, sokszor megkavarodik a játék, és mondjuk oszlophoz lapulás helyett kibukfencezik az ellenfelek elé, vagy ajtónyitás helyett az ajtóhoz lapul (főleg, ha az duplaszárnyú). Egyébként van automata célzás, ami mondjuk csak akkor működik, ha adott távolságon belül látható(!) az ellenséges fickó, és az is eléggé megnehezíti a dolgunkat, hogy a kamerát mindig nekünk kell manuálisan a gyerek után állítgatni. Tudunk C4-et tapasztani a bezárt ajtókra, lesz majd mesterlövészes fegyverünk is, illetve bizonyos mértékig nem csak esztelen lövöldözésben lesz részünk, hanem olykor túszokat kell megmentenünk, bombákat hatástalanítani, vagy kapcsolókkal továbbvezető ajtókat nyitogatni.

Az egyetlen komolyabb érdekessége a játéknak, hogy minden pályára két kommandós tag érkezik, és mindketten egymást segítve ugyan, de más és más útvonalon járják be az adott helyszínt. Mondjuk váltogatni nem tudunk közöttük, viszont amit az első figuránkkal tevékenykedünk, az kihatással lesz a második kommandós pubira is. Például, ha Craiggel mondjuk csak két bombát sikerül hatástalanítanunk a Route A-n, akkor a harmadik bomba fel fog robbanni, amikor a csajjal arra haladunk a Route B-n, és így tovább. A gép egyébként azt is számon tartja, hogy adott feladatot milyen gyorsasággal végeztük el, és ez aztán kihatással lesz a pályák végi értékelésnél is. Ami még nagyban elveszi az ember kedvét a játéktól, az az agyonlimitált lőszer mennyisége, hiszen a muníció sokszor darabra ki van számolva, vagyis egy-két mellépuffogtatás után csak állunk majd kezükben az üres fegyverrel, mint akit odasz*rtak. Érdemes használni a fedezék mögül lövöldözést is, mert különben nagyon hamar elfogy a lőszerünk, vagy az életerőnk. Az ellenfelektől persze lehet szerezni fegyvereket (béna kis világító ikonok formájában), de egyrészt nem mindenki hagyja maga után a fegyverét, sokszor meg nem is lehet azokat felvenni (mert elérhetetlen helyeken vannak). Az is elég rákos megoldás, hogy mindkét emberünk egyazon életerő kockái (?) vannak, tehát, amennyivel befejeztük a Route A-t, annyival kezd a második fickó a Route B-n. Az is igaz mondjuk, hogy azért időnként lehet tápolni az életerőnkön. Én hibaként rónám még fel az olyan ökörségeket is, mint mondjuk a bombák hatástalanítása (ugyanolyan színűre kell lőni a kapcsolókat), az eltűnedező figurákat (elég vicces, ahogy a letartóztatott – a letartóztatás ebben a játékban egyenlő a nem halálos találattal – emberkék, mint mérges kisgyerekek letérdelnek, és dühükben a földet csapkodják bénaságuk miatt). Az is elég vicces, amikor bizonyítékok után kutatunk, hiszen az annyit tesz, hogy lődd szét a ládákat, és amúgy is, a drog, vagy a pénz, illetve egyéb bizonyítékok is ugyanolyan egyforma kis ikonok formájában jelennek meg a játékban.





Mit lehet még elmondani a cuccról? A grafikája full játéktermi, mintha csak a Time Crisis-t látnák, csak most pisztoly helyett egy figurát kell irányítanunk. Van egy-két jó pillanat a játékban, de inkább csak a fogadat szívod majd, ha ezt beszerzed. Finoman fogalmazva is: ez nem egy jó game.

Csipi M. Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha én fejlesztő lennék, egy ilyen gagyit biztos csak álnéven mernék kiadni a kezeimből. De talán még úgy sem.

WINBACK 2: PROJECT POSEIDON

KOEI

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1-4 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

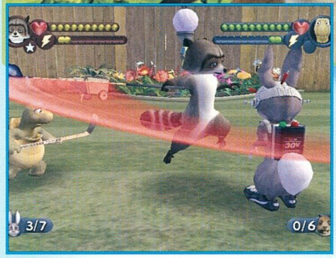
XBOX – 1-4 játékos

✔ némi árkád hangulat
× ez így 2006-ban nagyon kevés

XBOX PS2
5 pont









Itt a Június! Ez két dogot jelent (talán többet is, de azok nem ide vágnak): mint gondolom az feltűnt, megjött a szokásos E3 beszámoló az újságban, azonkívül itt a nyár! Lehet menni a strandra, vége a sulinak, lehet nyomatni a játékot egész nyáron. De ne felejtsük el a foci VB-t sem, ami az év legrangosabb sportrendezvénye!

Bevágódtam a szerkesztőségbe, megkaptam ezt a stuffot, és már akkor ismerős volt a címe – de nem mertem volna megesküdni rá, hogy az, amire gondolok. Később némi netes kutatás után meg lett erősítve a megérzésem, így kíváncsian vágtam neki a játék tesztelésének.

Az **Over the Hedge** egy új mozis animációs film, ami egy régebben (1995) debütált klasszikus fekete-fehér képregényre épül. Michael Fry történeteit T. Lewis illusztrálta. Ezt a filmet előtörténetként szánták a sztorihoz, ugyanis a film ott végződik, ahol 1995-ben elkezdték papírra vinni a fent említett két ember elképzeléseit. (Ezen a ponton gondolkodtam el azon, hogy mi van akkor, ha mondjuk valaki rákattan a játékra és kíváncsi, milyen kalandba keverednek a szereplők a mozi után?! Na az egy nagy gebasz!) Vissza a lényeghez, a moziban azt láthatjátok majd, hogy hogyan haverkodik össze a furcsa páros (vagy egy egész csapat?).

Tavasszal a kis erdei állatkák elindulnak télire élelmet szerezni de, ekkor valami útjukat állja. *a sövény*! Ez a szörnyűség keresztülszeli birodalmukat és egy veszedelmekkel teli világ van a túloldalán: *a lakópark*! Mikor Ozzie az oposszum pánikba esik, akkor lép a színre *a mosómedve*, aki egy érdekes elmélettel áll elő, miszerint a túloldal megegyezik a paradicsommal, mivel tele van finom ételekkel és az emberek direkt nekik készítik azokat. Megindulnak a hadjáratok a téli betevőért, és a sok történés közepette megjelenik *a mérges medve, a hisztis háziasszony*, és *a profi féregírtó*. Ráadásul *a stáb* meg tudta nyerni egy-két sztár közreműködését is, hiszen a hangját adta az animációhoz Bruce Willis (RJ) és Avril Lavigne (Heather) is.

Nos, nézzünk bele egy kicsit a game-be. Mint gondolom kitaláltátok, kicsi erdei állatokat fogunk irányítani és a fő cél az élelemszerzés lesz (vagy nem?). Lesz például egy olyan mission, amikor egy projektort fogunk lopni, mert az kell *a népnek*. Gondolom a menün nem kell túl sokat magyarázni, hiszen nem valami bonyolult, ha van mentett állásunk akkor azt a Continue pont alatt tudjuk folytatni. Az extrákat a játék folyamán fogjátok megkapni, lesznek minijátékok is, úgyhogy szorgalmasnak kell lenni, ha mindet meg akarjátok nyitni. Kaphattok pár képregény-részletet is, zenéket, átvezető filmeket, stb. A game elején egy úgynevezett kötelező Tutorialon fog minden játékos átesni, és így meg is fogjátok tanulni az irányítást, ami szerintem kicsit sem nevezhető bonyolultnak. Amit a Tutorial biztos nem fog megmutatni az az, hogy rá tudtok ugrani a társatok fejére, és így egymás hegyénhátán, mint egy tank tudtok rombolni. A játék elején még egyszerűbb feladatokkal fogtok szembetalálkozni, de később lesz egy-két nehezebb rész is. Minden pályán van elsődleges és másodlagos feladat is. A fő feladatot nem tudjátok elkerülni, de a másodlagos feladatok változatosabbak is lehetnek. Például van olyan, amikor az a cél, hogy ne rázzon meg az áram, vagy ne riasszon a riasztó, de ez kicsit nehéz, mivel a gép által irányított társunk nem az eszéről és óvatosságáról híres. Bosszantó tény lehet az, amikor kész a pálya, minden meg van oldva, de az nincs, hogy ne jelezzen a mozgásérzékelő, azaz *a mesterséges* intelligencia kitol velünk. Tudom figyelmetekbe ajánlani azt, hogy mindent próbáljatok meg szétverni (de csak a játékban), hiszen értékes cuccokat kaphattok egy-két kukából vagy virágcserépből.

Minden szereplőnek van egy fegyvere, amivel nyomul a játék folyamán, és a pályán is tudtok ilyen-olyan harci eszközöket felvenni. Valakinél bot, valakinél golfütő van, de lehet kalapácsot is találni. Az összes fegyver alkalmas közelharcra és le lehet vadászni velük távolról is az ellent, és persze mindenki rendelkezik saját speciális támadással is (nekem *a mókus* volt a kedvencem, mivel az a speckója, hogy bepörög és mindenkit lezúz). Fontos szerintem az is, hogy a missionök alatt tudunk váltani a két aktuális szereplő között. Ez akkor jó, ha nagyon leamortizáltuk az energiánkat, így kicsit a másikat pihentetve tudunk harcolni.

Egy pár szót azért ejtek a minijátékokról is, hiszen ezek is a game-hez tartoznak: van egy Destruction Derby-fajta, amelyben szét kell törni a többi autót, és van egy olyan, ahol lövészi mesterségünket tudjuk javítani, itt azt a célt kell eltalálni, amit kiír a gép.

A küllemmel kapcsolatban nem volt nagyobb kivetnivalóm, de *a kamera* az elég sok helyzetben rossz. Dühítő a gépi operatőr, zavaró sok szituban. Mindent összevetve én le tudtam menni gyerekbe pár órára, így jót játszottam ezzel a koronggal, és jókat nevettem az átvezető filmeken és a game alatt. A mozipremier 2006.július 6.

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Avril Lavigne-nak azér' megnézném a mókusát... mosómedvéjét... öö... megvan: oposszumát!

OVER THE HEDGE

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-2 játékos, memóriakártya 8 mb (358 kb), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 játékos

✔ szórakoztató, vicces
× kamera, kamera, kamera

XBOX	PS2
6 pont	







Mivel az új X-Men mozifilmet épp a lapzárta utáni hétvégén tervezem megnézni, érdemben csak a játékról tudok nyilatkozni, mivel azt legalább végigszenvedtem. A novicsento X-Men game elvileg a film hivatalos megjátékosítása (mint ahogy arra az alcíme is utal), ugyanakkor mégsem a film cselekményét követhetjük nyomon, hanem egy teljesen alternatív történetet, amit állítólag be lehet majd passzírozni a második és a harmadik mozifilm történései közé, amiket egyébként – az első résszel együtt – szerintem joggal nevezhetünk most már trilógiának. Mivel az előző két X-Men játék igencsak magas színvonalon űzte az ipart, és nem csak a képregényekhez marad hű, hanem a felvállalt stíluson belül is – ami esetükben a hack'n slash volt – meglehetősen magas szintet ütött meg, joggal várhatták a játékosok, hogy a folytatás is hasonlóan minőségi alkotás lesz, ám mint már annyiszor a konzoljátékok nagy könyvének „folytatások" bekezdése során, ismételten csalatkoznunk kellett.

Az új X-Men stuff három főszereplőre épít, konkrétan Rozsomákra, Jégemberre és Árnyékra, váltogatni közöttük nem lehet, adott pályát mindig azzal a fickóval kell lenyomni, akit a gép a történet szerint kijelöl a helyszínre. A három karakter nagyban különbözik egymástól, és főleg eltérő mutáns képességeik tették lehetővé, hogy különböző felépítésű és stílusú pályákat tervezzenek alájuk. Rozsomák természetesen az erőember, akivel javarészt (99%-ban) bunyózni fogunk a játékban, Árnyék cirkuszi akrobata múltja révén ügyességi helyszíneket kapott, míg a Jégemberrel inkább csak lövöldözős pályákra látogathatunk el, a jeges pofa egyébként is igencsak korlátozott lehetőségeket kapott a játékban, hiszen a híres jégcsúszkáját, amin közlekedik, nem hagyhatja el.

Mindhárom figura esetében lehetőségünk van különféle képességeik tuningolására, az ehhez szükséges mutáns géneket a teljesített pályák végén kapjuk, majd dönthet a játékos, hogy az öt-öt speckó ability-jük közül melyiket tápolja. A pályák előtt egyébként szemrevételezhetjük, hogy az adott pályán, mely nehézségi szinten, hány mutáns gént zsebelhetünk be. A játék története egyébként az X-Men rajongóknak tetszeni fog, de azoknak is könnyen érthető lesz, akik mondjuk csak a filmeket látták, mivel a játékban visszalátogathatunk például a második mozifilmben látott Alkali tó alatti komplexumba is. Lesznek benne Őrszemek, meg Rozsomák titkos X-Fegyver múltja, Ezüst Szamuráj és Juriko japánban, meg egy csomó régi ismerős (Kardfogú, Pyro, stb.), szerencsére Gambit nélkül, szóval annak ellenére, hogy az ilyen játékadaptációk egyik hátulütője, hogy széles körben érthető, klisékből felépülő, leegyszerűsített sztorit kell kitalálni, az X-Men 3 történetére egy rossz szavunk sem lehet. Nem úgy egyéb paramétereire.

A játék nagyjából harminc pályából áll, amit szépen sorjában egymás után teljesíteni kell a továbbjutás érdekében, még akkor is, ha a történetben vannak eléágazások, mellékvágányok, de mivel ezeket is kötelező végigtolni, a game teljesen lineáris. A harmincas szám persze ne tévesszen meg senkit, mivel egyik legnagyobb probléma a játékkal a nevetségesen kisméretű pályák. Egyes helyszínek alig nagyobbak a mini és fő boss stage-eknél (van olyan Rozsomák pálya, ami három helyiségből, és az azokat összekötő folyósokból áll, vagy például Árnyékkal egyetlen egy nagyobbacska teremben kell kolbászolni).

A pályák méretéből, és az azokon végrehajtandó primitív feladatokból egyenesen következik, hogy a játék baromi rövid, könnyű fokozaton négy óra alatt kipörgethető, és mindössze egyszer fogsz majd csak megakadni, úgy a játék kétharmadánál, amikor az Ezüst Szamurájjal csapsz össze (keményebb bármelyik főellenségnél). A küldetések is elég egyszerűek, kapcsolókkal terminálok aktiválása, deaktiválása, bombák hatástalanítása, a Jégemberrel tűzoltás, stb. Gyűjtögethetünk egyébként rejtett tárgyakat is (mind kiveri a szemed, úgy el vannak rejtve), bár sok értelmük nincs, mindössze új kosztümöket hozhatunk be a szereplőknek. Egyébként ez a négy óra is még simán lejjebb tornázható lenne, ha nem lenne Rozsomákkal átkozott sok harc. Átlag pálya teljesítése 5-10 perc, Rozsival egy terem megtisztítása minimum negyed óra. Van, hogy több tucat ellenfelet kell lekaszabolni, csak hogy átjuss egyik helyiségből a másikba. (Pedig a játék látványvilága – főleg Xbox-on – megérdemelt volna egy sokkal magasabb színvonalú pálya- és küldetéstervezést.) Elvonatkoztatva az unalmas egyszerű feladatoktól, és a monoton játékmenettől, megállapíthatjuk, hogy a game igencsak látványos, Árnyék teleportáció + ütés kombói, Rozsomák hagyományos a képregényekből jól ismert mészárlásai, vagy amivel még senki soha nem próbálkozott, a Jégember a levegő víztartalmából fagyasztott csúszkájának megvalósítása, mind-mind igencsak impresszívre sikerültek. A környezet pedig szépen leamortizálható, szinte minden szétverhető. Kár hogy az ötletek néhány boss fightot leszámítva hamar elfogytak. A kamerakezelés is ritka sz*r, egyfolytában váltogat a követő és a standard nézet között, teljesen megzavarva a játékosokat, és az irányítást, ami szintén nincs megfelelően kidogozva, a buffering technika itt inkább átok, mint áldás, ráadásul, a tömegjeleneteknél képtelenség kivédeni a több irányból is ránk zúduló támadásokat. A menü alatt hallható muzsika egyébként nagyon fülbemászó, és mint azt a múlt havi hírekben olvashattátok, a szinkronhangokat is az eredeti színészek motyogták fel a DVD-kre, bár talán ez érdekel minket a legkevésbé.

Az X-Men 3, mint játék mindenképp csalódás. Az előző két részben megszokott csapat alapú hack'n slash, a karakterfejlődés, az iszonyatosan hosszú pályák, a cuccgyűjtögetésnek csak halvány lenyomatait találjuk – persze, hogy mindenkiben tudatosuljon, leírom, ez a játék nem is a Legends sorozat soron következő epizódja. Kapunk viszont egy végtelenül buta, egyszerű, ugyanakkor monoton és unalmas játékmenettel rendelkező tucat játékot, ötlettelen küldetésekkel, végtelenül primitív pályatervezéssel, amivel aztán bárki könnyedén elboldogulhat, 3-99-ig, ha csak meg nem unja a szemét kamerakezelést és a rengeteg idegesítő harcot Rozsomákkal. Pedig ebben a játékban is vannak jó ötletek, csak sajnos hamar elveszek a temérdek idegesítő negatívum között.

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A film bitang jó volt. Amikor Főnixnek elgurult a gyógyszere és átrendezte a tájat, még a hátamon is felállt a szőr. És végre nem volt nyálas happy end. Csak azt sajnálom, hogy nem volt benne Gambit… :)

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: X360, GC, DS, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1 játékos, memóriakártya 8 mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 játékos, dd 5.1

✔ grafix, néhány jó ötlet, sztori, x-menes hangulati elemek
× egyszerű, rövid, monoton, kamerakezelés, pálya és küldetéstervezés

XBOX PS2
5 pont

ÁCSI, A BÁCSI NEM TALMÁCSI?







Gyermekkoromban sok minden szerettem volna lenni. (Már úgy értem akkor, ha felcseperedvén szakmaválasztásra kell adni tojás alakú fejemet.) A lehetőségek között volt a MÁV alkalmazott, egy kalauz vagy mozdonyvezető pozíciójában, vagy pedig egy jól menő női fodrász (szegény szomszéd kislány...). Ám egyszer egy honvédségi gyereknapon beülhettem egy korabeli autószimulátorba, és attól kezdve autóversenyzői jövőkép volt a favorit. Ezt később ki is élhettem a játéktermekben, majd az egyre fejlődő otthoni szoftvereken, amik között a király a jól ismert Gran Turismo sorozat. Ám mi köze lehet egy, a képek alapján nyilvánvalóan motoros játéknak a vezetési szimulátorhoz? Annyi, amennyi a Blacknek van a Burnoutokhoz, vagyis ugyanaz a cég gyártotta le, ugyanazt a technikát felhasználva. A kétkerekű önjárókat szerető emberek tehát máris örvendezhetnek, mint ahogy én is tettem ezt, bár később lelohadt valamelyest a lelkesedésem. De haladjunk csak szép sorjában.

Virtuális bájker karrierem azzal kezdődött, hogy megbámultam az intro in-game képeit, és elfilozofáltam magammal azon, hogy ezeket a képeket a PS1 korában bizony előre rendereltnek gondoltuk volna, mint ahogy egyesek teszik ezt manapság a PS3 játékok videóit nézegetve. De mivel az intro-nézegetés nem túl interaktív, így a név és magasság megadásával gyorsan kreáltam egy gépzsokét magamnak, majd elmélyültem az Options által kínált lehetőségekben (ez van, imádok állítgatni mindenféle dolgokat). Összesen 14 kocka várt itt, amikből érdekes lehet a képminőség (fényerő, kontraszt, szaturáció vagy színtelítettség és színegyensúly), és a Photo Lab lehetőségei. Ez utóbbi a közkedvelt fényképezős móka a GT4-ből, összesen 19 expozíciós hanggal, nyomtatási és mentési lehetőséggel, már ha van az embernek valamiféle USB printere vagy memória eszköze. Jó, tudom, ez közismert dolog annak, aki GT4-ezett, de gondolni kell a newbie olvasókra is.

Ők ugyanis érdeklődve olvassák éppen, hogy alapvetően kétféle versenymódban indulhatunk fémvázra applikált élő szövetként, amik név szerint az Arcade meg a Tourist Trophy módok. Az árkád a nevéhez hűen a könnyed kerekezést szolgálja. Mehetünk egy az egy ellen, amikor csak egy ellenfelet kapunk a nyakunkba (pontosabban fogalmazva elénk, mert kezdetben csupán a hátulját látjuk a hosszú egyenesek végénél), vagy teljes futamot, amiben már három motoros keseríti meg az életünket, és természetesen nem hiányozhat a kétjátékos móka és az időfutam sem. Bizony, nem felejtettem ki a netes opciót, mivel nincs is. A négy versenyző sem elírás, mert úgy látszik, hogy egy motor fizikai tulajdonságait kellemetlenebb lemodellezni, mint egy négykerekű eszközét. De hát ez van, a GT is driving szimuláció, nem pedig racing, és ezen alkotásban is inkább a motorozásé a főszerep, nem pedig a versenyhangulaté. (A MotoGP például sokkal életszerűbb ebből a szempontból, hiszen ott valós mezőnyben kell bizonyítanunk tömegjelenetek közepette, míg a TT-ben arra megy ki a játék, hogy mennyire lesz stabilabb a kanyarvétel, ha 2cm-rel hátrébb toljuk a fenekünket, és a fejünket csak 5 fokkal fordítjuk balra.) És ezt most vegyétek komolyan! Ugyanis a TT módban ezt találjuk meg azon a helyen, ahol a futamok előtt a GT adott lehetőséget az autónk aprólékos finombeállításaira. Bizony, itt a motoron alig van eltekernivaló, ellenben a motoros pacák (vagy csaj, ki tudja ki lapul a sisakrostély mögött) mozgását és technikáját a végletekig csiszolgathatjuk. A lustábbaknak van ugyan négy előre gyártott módozat, amivel az árkád részben is összetalálkozunk, de az igazi ínyencek inkább kísérleteznek. Szóval, szegény fickónak tekergethetjük a fejét minden irányba, dönthetjük és csavarhatjuk a törzsét, meghatározhatjuk a maximális lábkitételt oldalirányba, mozgathatjuk az ülést, beállíthatjuk a könyöktartását, és hogy mennyire dőljön be a hosszabb egyenesekben.

Bár nem sokat kínoztam ezen gyógytornával szegény pácienst, de a *Poliphony Digital* nem tréfált eddig sem, vagyis ha valaki nem olyan antitalentum motorozás ügyben mint én, akkor simán beállíthatja magának kedvenc Riga vagy Pannon erőgépének a karakterisztikáját. Ebben ugyanis a TT alatt úgy-









ködő fizikai függvények verhetetlenek! Nem véletlen hát az, hogy milliméterenként húzhatjuk a gázkart a versenyeken, mert megkapjuk a ma létező legjobb szimulációt. Már ha nem jön nekünk a 3 ellenfél közül valamelyik… Mert azért javíthattak volna valamelyest az intelligenciahányadoson, mivel a többieket hidegen hagyja az, hogy éppen a röppályájukon haladunk, és simán nekünk jönnek bármikor. Kedvenc tesztem az ilyen helyzetekre az, hogy leállok a célegyenesben és várok. Most is odalavíroztam, ahol a mesterséges fickó használta a pályát, és a vak gyökér úgy belém rohant, ahogy illik. Sajnálatosan a mocik sem törnek a GT kocsikhoz hasonlóan, és a túlzottan nagy erőhatások miatti borulások is meglehetősen bénák lettek. Talán ebből a szempontból még jó is a csökkentett létszámú mezőny, mert a saját bénaságunk mellett nem idegesít fel a többi barom. Igaz, esni ettől függetlenül előbb tanultam meg, mint két keréken végigmenni egy bonyolultabb pályán, de később beláttam, hogy nem a versenygépekkel kellene gyakorlatoznom, és tényleg, a városi robogókkal már több volt a sikerélményem. Feltéve, ha sikerélménynek lehet nevezni azt, hogy az ember végigsuhan a pályán és célba ér, mivel nyeremények terén a TT igen szűkre szabott. Például az Arcade részben eleve van rengeteg pálya és rengeteg motorbicikli, és az ember nincs rákényszerülve arra, hogy végignyerje mindet csupán az első helyezés kedvéért. Ha Trophy-ban nyomulunk, akkor van ugyan pár extra, megnyerhető gép a Challenge részben, de ezek is csak azoknak fognak örömet és lelkesedést okozni, akik ismerik az adott modellt. Ha végigvertük a gépet az összes TT versenyen, akkor még száguldhatunk a speciál géposztályok viadalán, meg örülhetünk a sok összegyűjtött színes versenygúnyának meg sisaknak, oszt' annyi.

Akkor mi a jó a TT-ben? Hát a soook motor! És nem csak soook a motor, hanem még motorosan is viselkedik – már amennyire én meg tudom állapítani. De erről már beszéltem. Viszont nem emlegettem ezeknek a motorkerékpároknak a külső megjelenését. Ebben nagyon ott van a program. Minden látszik, jól megfigyelhető, a tárcsafék lyukain átlátni, egyszerűen az ember fogná, kivenné a kis modellt a képernyőből és berakná a vitrinbe, hogy gyönyörködhessen benne. A zsoké kidolgozottsága is jó, bár ezt inkább a díszes ruházatnak köszönheti. Motorozás közben ő is követi a reá ható erőket, billeg, kiteszi a térdeit vagy a lábát a kanyarban, kezeli a karokat és pedálokat, szóval tényleg csak az esései lettek eléggé irreálisak szegénynek. Nem baj, kárpótol minket az az extra belső nézet, amiben magát a műszerfalat és a kormányt is láthatjuk! Végre nem a sárhányóra tették a szemeinket, hanem kapunk egy jóval valósabb vezetési kamerát, amit csak az ocsmányan kis felbontású textúrák és a tükör homályos képe árnyékol be valamelyest. Nem tudom, miért nem lehetett ezeket a közeli dolgokat megcsinálni rendesen… Rendben van, hogy egy motor valósághű kezelése nehezebb egy négykerekű eszköznél, hiszen a gravitációs erőhatások sokkal jobban hatnak rá, és ez miatt még a kevés versenyzővel is hajlandó vagyok kompromisszumot kötni, de ez a tükör akkor is ronda. Valami látszik ugyan benne a tájból, de a karosszériák meg a sisakok teljesen szuper tükröződése mellett itt csak sejthetjük azt, hogy tényleg a tájat látjuk benne, meg néha az ellenfeleket, ha túl közel kerülnek hozzánk. Egyébiránt ha úgy vesszük, hogy ez az első motoros játék a polifonikusoktól, akkor nem olyan szörnyű, csak éppen kár volt elkényeztetni minket a GT-k profizmusával, mert így automatikusan azt a minőséget várjuk vissza minden tekintetben – vagy jobbat. Ez a game egy kicsit olyan, mint a GT3 kiegészítője volt, a Tokyo-Genova. Ott is csak a kocsik voltak újak, meg visszakaptunk egy régi pályát és kész, bár tekintetbe kell vennünk azt is, hogy a GT3-mal ellentétben ezt rendesen megcsinálták az európai TV szabványra is, újrahúzták a textúrákat, stb., és szebben is nézett ki az egész, mint az NTSC verzió.





Ha már a pályáknál tartunk, azért itt sem kapatták el magukat a tervezők. Megkaptuk a klasszikus GT pályákat pár minimális, motorversenyekhez használatos módosítással, meg néhány új nonfiguratív aszfaltcsíkot, vagyis választék az van, és talán motiváció is akad a biker-fanoknak arra, hogy eme eszközökkel is menjenek rajtuk (mint nekem volt, hogy utcai kocsival élvezzem a Monaco-i versenypályát), de a többi újdonságra várhatunk a PS3-mas Gran Turismo megjelenéséig. Legalábbis nagyon reménykedem ebben. Mármint nem a várakozásban, hanem az újdonságokban.

A kezelésről is szeretnék valamit összehordani, de ez teljességgel egyénfüggő. Nem lehet azt mondani, hogy nehéz a játék, mert annak, aki sokat nyomul motoros dolgokkal, annak nem az. Ellenben, aki most vesz a kezeibe először virtuális kormányt, az ne számítson gyors előrehaladásra. Pláne, ha olyan profinak képzeli magát, hogy külön használja az első és hátsó fékeket, és dülöngél is emberével össze vissza, mint aki tudja, hogy mit csinál. Természetesen a komolyabb versenyekhez itt is jogosítvány szükséges, egészen pontosan négy féle van ezekből az okmányokból, szóval itt is el lehet szórakozni az összes feladat aranyserleges teljesítésével, ha valaki ennyire ráér.

És ha most ezek után azt mondom, hogy nem is olyan rossz a , akkor megőrültök, hogy miért fikáztam 2 oldalon keresztül, és döntsem már el, hogy mit akarok… Nos, több motorost, valamivel szebb grafikát a kényes helyeken, versenyfeelinget, és azt, hogy térjünk vissza erre a kétkerekű dologra a PS3 mozgásérzékelős kontrollerével (nem, nem lopás, a SONY HD MP3 lejátszókban már akkor volt ilyen G-sensor a leesések miatti vinyóhibák kiküszöbölésére, amikor a N még meg sem álmodta a Wii-t, sőt, a retro korszakban is volt már ilyen cucc). Összességében a 8 pont korrekt, és a fent emlegetett fanyalgások figyelembevételével nem fogsz zsákbamacskát venni. A hangok jók, a motorok viselkedése motoros, a grafika GT4 szintű, akadásmentes és szinte recétlen, ami külön öröm, mivel a PS2 messze legjobb minőségű videoáramkörei miatt ezek a horizontális vonalak sokkal jobban meglátszanak, mint egyes kortárs gépek nem olyan tiszta képein.

Dzson Komármoped

MARTIN BELESZÓL!

Tetszeni tetszik, fel is izgatott, de játszani nem tudtam vele. Máshogy fogalmazok: nem élveztem vele a motorozást. Talán kicsit steril az egész, furcsa ez a magányos száguldás, ahol egy-két fokos dőléseken múlhat egy kanyar. Nem tudtam elkapni a fonalat…

TOURIST TROPHY: THE REAL RIDING SIMULATOR

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, dpl ii, 16:9
memóriakártya 8 mb (1500 kb)
analóg irányító (dual shock)

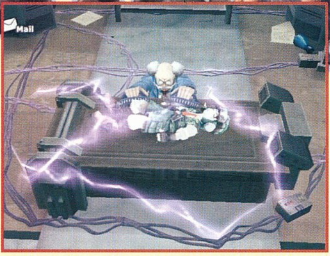
✔ 90% gt minőség
× 10% visszaesés

8 pont











METAL SAGA

A **Metal Saga** kapcsán kicsit végignéztem magamban a PS2-es RPG kínálatot és arra jutottam, hogy azért nagy általánosságban bűn rossz RPG-k nem születtek a gépre. Voltak persze gyengébb próbálkozások, de olyanok, melyeket erősen lehúzott volna a kritika (tehát látványosan gyenge pontot kaptak volna) nem nagyon akadtak. Ilyen erős mezőnyben bizonyon nagyon kirívó a Metal Saga, mely színvonal tekintetében igencsak alulteljesít. Egy tipikus példája a jó alapötletű, de csapnivalóan megvalósított anyagoknak.

A játék ugyanis egy olyan világba visz el minket, mely túl van az apokalipszisen (van némi Mad Max utánérzése a dolognak). Ebből következőleg a föld inkább egy hatalmas szeméthalomra emlékezet, igaz, ennek ellenére az emberi élet megmaradt. A probléma, hogy a dúlás után rengeteg szörny árasztotta el a területeket, melyek irtására katonai csoportok alakulnak (ők a Hunterek – ez meg némi Arc the Lad jelleget ad a történetnek). A Metal Saga főhőse egy fiúcska, aki épp most vált Hunterré, és éppen ezért küldetésként fogja fel, hogy jó, sőt világhírű Vadász váljék belőle.

A történet alapkoncepciója – a nyilvánvaló nyúlások ellenére – kellemesnek mondható. Tetszett az is, hogy a játékban a fegyverek designja némi II. világháborús érzést ad, sőt több Tigrisre emlékeztető tankon német birodalmi vaskereszt is feltűnik.

A megvalósítás azonban pocsék lett. Elég ránézni a programra, mivel a grafika ritka igénytelen. A minőség valahol a '90-es évek végi PS1-es színvonalon stagnál, néha inkább az alatt van. A szereplők kidolgozottsága szintén átlag alatti, igénytelenül összerakott poligonhalmok. A színek nagy része rossz kinézetű sötét pasztell, ami nagyban rontja az összhatást. A grafika azonban nem minden, ettől még lehetne jó a program. Sajnos azonban a sztori sem lett az igazi. Az egész olyan érdektelen és unalmas, rengeteg elcsépelt klisével, illetve lopott ötlettel. Semmi eredetiség nincs benne, ha még is akad, az is rosszul megvalósított. Pedig a játékmenet itt se lenne rossz. A készítők sutba dobták a lineáris játékmenetet és helyette rengeteg szabadságot adtak a játékosnak. Az első pillanattól kezdve szinte azt tehetünk, amit akarunk. Persze van egy főváz, amit érdemes követni, de ettől szinte bármikor eltérhetünk. Hogy ne lehessen teljesen elveszni a játékban, találunk a menüben egy naplót (Diary), ami nagyjából rögzíteni fogja, hogy merre érdemes tovább menni, mit érdemes milyen sorrendben felkeresni. Kár, hogy ez az egész olyan érdektelen és unalmas lett, mert így inkább káoszosnak fog tűnni az elején a program, mint élvezetesnek. Az ötlet nem rossz, igaz a FFVI-ra hajaz…

Ami a harcokat illeti itt sem tudok jó dolgokról beszámolni. Néha túl sokszor, máskor meg szinte soha nem támadnak meg, amikor meg mégis harcra kerül a sor szembesülhetünk azzal, mennyire is monoton a játék. Szinte semmi stratégia nem kell a győzelemhez, elég ha ütemesen mindig ugyanazt a támadás sort alkalmazzuk, egyszer úgyis meghal az ellenség. Ennél azért több kéne, mondjuk rendes mesterséges intelligencia, vagy valami. Jó ötlet, hogy lehet harc közben járműveket, méghozzá tankokat használni, sőt ezek fejlesztése az anyag legfontosabb része. Egész jó járgányokat lehet összebütykölni, kár, hogy a harcok ennyire igénytelenül lettek megvalósítva.

A csatákról eszembe jutott, hogy mennyire rossz a program audio része. A küzdelmek közben olyan gyenge, fülsértő robbanásokat és puffanásokat hallhatunk, mint a legrosszabb MegaDrive-os időkben (hogy a szereplőknek nincs hangja, már meg sem lepett). De ez még csak a jéghegy csúcsa, mert a zenék még ennél is idegesítőbbek. Azt hittem a FFX-2 számait nem lehet alulmúlni, jelentem sikerült! Rossz popzenéhez hasonlítható, olcsó szintetizátor muzsikát hallhatunk, ami a balul megvalósított töltési időnek köszönhetően még akadozik is (mikor átmegyünk egyik helyről a másikra). Utóbbi is meglehetősen zavaró volt, hisz a helyszínek között néha hosszú másodperceket kell várni, pedig többször csak apróbb szobákat kellene betölteni a játéknak.

Tanácstalan is vagyok, hogy kinek is tudnám igazán ajánlani ezt a programot. PS2-re egyszerűen hihetetlen mennyiségű RPG-t találunk, méghozzá jobbnál jobb minőségben. Véleményem szerint ilyen rossz és igénytelen játéknak nincs helye a piacon. És mivel rengeteg az anyag még azt sem tudom mondani, hogy ha már meguntál minden RPG-t, akkor talán érdemes ennek neki állni. Nem érdemes, vagy legfeljebb óriási türelemmel és csak akkor, ha nagyon keveset vársz el tőle. De jobb, ha más játékot keresel, van választék bőven!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Valóban, az alternatív világháborús téma viszi el az egész játékot a hátán, bár csak görnyedezve. Nézzük pozitívan a helyzetet, és tekintsünk úgy a programra, mintha egy PS1 emulátort használnánk!

METAL SAGA

ATLUS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

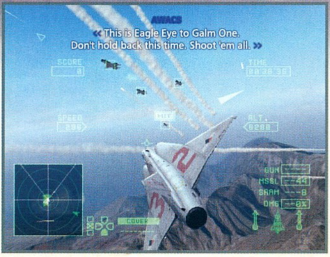
1 játékos
memóriakártya 8 mb (100 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ nem sok minden, talán annyi, hogy nem lineáris
✕ grafika, zene meg úgy az egész

4 pont









Szépen, teljes keresztmetszetében egyenletesen elosztva kíséri végig a Playstation 2 életútját a *NAMCO* **Ace Combat** sorozata. A negyedik résszel, a Distant Thunderrel (vagy japán címén: Shattered Skies-szal) kezdődött, és a The Unsung Warral (Squadron Leaderrel) folytatódott. A mókának vége, elméletileg ezen új, **The Belkan War** alcímre hallgató epizód lesz a sorozat záróakkordja, legalábbis ezen a hardware-generáción. A NAMCO egyébiránt most szakít a hagyományokkal, amennyiben a handheld piacra is be kíván törni, és azt kell mondanom igazuk van, jól teszik! A PSP technikai specifikációit elnézegetve bátran kijelenthetjük, hogy adja magát a konkrét program, vagy legalábbis a stílus portolása.

ÚJ VÉR, ÚJ CSATÁK

A legelső dolog, ami a játék kipróbálásának már első alkalmával is szemet szúró, hogy a történetvezetés bár továbbra sem emelkedik irodalmi magasságokba, de a játékost egy alternatív kilencvenes évekbe elkalauzoló storyline prezentációja tekintetében újszerű. Nem kell azt gondolni, hogy akár egyetlen agysejtnél is többre lesz szükségünk a csak fikciókban létező Belka állam által a környező országok lerohanására irányuló invázió okán kirobbant Belkan Háború történetének a feldolgozására. Azt viszont mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy a történetmesélés köszönhetően a tucatnyinál is több játszható karakternek, s köszönhetően az ezen karakterekhez rendelt retrospektív interjúkhoz – melyek az átkötő animációk részét képzik, azokkal szerves egységet alkotva –, szóval a történetmesélés minden eddiginél hangulatosabb. A pilóták visszaemlékezései most se nem rendelt, se nem rajzolt, hanem öszvér, de stílusos formában kerülnek tálalásra. Ez eleddig azonban kevés a boldoguláshoz.

A NAMCO által hangsúlyozott új tartalmak felsorolása között első helyen szerepel az *Ace Style Gauge System*, ami nem más, mint egy „egyszerű", a küldetések teljesítésének módját analizáló és azt három fokozatban – Mercenary, Soldier, Knight – kiértékelő rendszer. A játék történeti szálainak alakulása, s maga a végjáték, a befejezés is nagyban függ a játékos teljesítményétől! Érdekes. Ezzel szoros összefüggésben említendő, hogy az ellenséges egységek taktikája is teljesítményfüggő, a player fegyverhasználati szokásaihoz, vezetési stílusához idomuló. A három választható nehézségi szint közül a teszt során én kettővel, a könnyűvel, és a normállal tettem próbát, és bár a különbség érezhető volt, de az ellenséges egységek taktikai manővereinek hozzám idomulását nem igazán éreztem. Persze lehet, hogy csak bennem van a hiba.

E havi cikkeim mindegyikében kitértem az általam tesztelt játékok stat rendszereinek magasztalására, így rendhagyó módon itt is meg kell említenem, hogy a küldetéseket megelőző briefing által szolgáltatott információk, a gép- és fegyvervásárlásban testet öltő készülődés során megtekinthető technikai adatok, valamint a küldetések számszerű kiértékelései is kellő mélységben és mennyiségben vannak jelen, s az egyszeri játékos számára is könnyedén áttekinthetőek, mindemellett látványos formában előadottak. Ez speciel az enyémre ha nem is, de a számok szerelmeseinek külön örömére szolgálhat. Még valami a teljesítményhez kapcsolódóan: az unlock rendszer a bőséges, az *Assault Records* pont alatt megtekinthető piciny, medálokban testet öltő ajándékbonbonjainak szervírozása mellett a repülőgépek, s fegyverzeteik fajtáinak fokozatos feltárását is szolgálja.

És akkor lássuk hát azokat a csodálatos repülő masinákat és arzenáljukat! Nem mintha nem ismernénk őket korábbról, de azért csorgassuk csak egy picit a nyálunkat: F-117A Nighthawk, Tornado GR.4, A-10A Thunderbolt II (elolvadok!), MIG-21bis Fishbed, de van itt 29 és 31, no meg persze elmaradhatatlan F-15C Eagle is. Fegyverzetük a teljes skáláját lefedi a jelenlegi csúcs-haditechnikai eszközöknek, levegő-levegő, levegő-föld lézerirányítású és hőkövető rakéták, bombák pazar Mekkája a küldetések előtti fegyverkezés. Még szerencse, hogy csak virtuálisan.

ZÁRÓAKKORD

Mikor megláttam a grafikát, egész egyszerűen nem hittem el: eddig is csodálatos volt a sorozat, de mostanra érett be igazán. A táj festmény-jellegű, egyszerűen pompás. A nyitó hóborította, objektekben nem igazán bővelkedő hegység az, amely szó szerint letaglózó, és bár az utána következő erdős táj, sziklás hegység, városi környezet se' semmi, de ezek némelyik szakaszán már látszanak a korlátok. Magyarán közelről elnagyolt talajtextúrákkal, s így azoktól élesen elkülönülő földi célpontokkal találkozunk. A repülők tökéletesek, bár eddig is azok voltak, hangjaik úgyszintén.

Ha idáig eljutott a kedves olvasó azt hihetné, hogy egy tízpontos, tökéletes játékkal áll szembe. Akkor jöjjön a csattanó… Sajnos ez nem így van, és nem azért, mert technikai, vagy történetvezetési szempontból nem érdemelné meg a játék a maximális pontszámot. Egész egyszerűen arról van szó, hogy semmi igazán átütő újítást nem találtam a játékban. A földi és légi célpontok ellen a játékos által kommandírozható kötelékekben lebonyolódó csatákat mind-mind láttuk már valahol, valahol az előző epizódokban. Szokásos pixelvadászat látványos visszajátszásokkal, valódi innováció pedig egy deka sem. De ezt szó szerint vegyétek! Érzelmeim vegyesek tehát, egy hangulatos és szórakoztató *utánérzésnek hívnám* az Ace Combat Zero-t.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Az a bajom ezekkel a repülős játékokkal, hogy hiába van fotorealisztikus táj alattad, meg hiába másznak le a képről a gépek, ha ebből akció közben SEMMIT sem látsz, csak a kék eget, meg a számokkal teli kijelzőt, és a célkeresztet, amit egy 2 kilométerre levő fekete pöttyre próbálsz rátornázni.

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

NAMCO BANDAI GAMES INC., / PROJECT ACES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb (111 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ technikai szempontból az eddigi legjobbnak tűnő
✕ innováció maximális mértékű hiánya

7 pont

AZOTH ÚTJA









Pontosan egy éve annak, hogy volt szerencsém megismerni az Atelier Iris: Eternal Mana című RPG gyöngyszemet. Lenyűgözött a játék grafikája, mivel ilyen jól kidolgozott és szépen megrajzolt RPG-vel addig még nem találkoztam PS2-őn. De emellett a története és a humora miatt is méltán kapott elismerést szakmai berkeken belül.

A VILÁG

Amikor a tesztet írtam róla még nem tudtam (csak sejtettem), hogy az Atelier világ milyen mély kidolgozottsággal és tartalommal bír. Rövid netes keresgélés után azonban rájöttem, hogy bizony itt egy hatalmas univerzumról van szó, melynek már több mint öt része megjelent, mikor az Atelier Iris megérkezett (ezért írta a játék elején, hogy Episode 6). Az első rész még 1997-ben jött ki WanderSwan Colorra, természetesen csak Japánban, a címe pedig Atelier Marie volt. A következő epizód az Atelier Elie, már PlayStationre és Dreamcastra érkezett '98-ban és '99-ben (érdekesség, előbb jött a DC-s!). 2001-ben aztán az Atelier Lili jött és ezzel megkezdődött a sorozat karrierje PS2-őn. 2002-ben az Atelier Jude kiadása következett, míg az ötödik epizód, az Atelier Viorate 2003-ban látott napvilágot. Ez a két rész már szintén gyönyörű volt, kár, hogy nem jelentek meg angolul. Ilyen előzmények után jött el tavaly az Atelier Iris: Eternal Mana, mely végre angolul is kiadásra került – ez volt az első angolul megjelent rész a sorozat történetében. Azért bátor próbálkozás volt így kiadni, hisz az Atelier világról tudni kell, hogy egy összefüggő nagy egészet alkot, nagyjából úgy, mint a Suikoden univerzum. Aki most arra gondol, hogy na itt van egy újabb figyelemre méltó sorozat, amiből egy kukkot sem fog érteni az előző részek ismeretének hiánya miatt, az nagyot téved. A különböző részek ugyanis igen nagy távolságra vannak egymástól, tehát az is megértheti őket, aki újonnan lép be a világba. Mindez elmondható a most megjelent **Atelier Iris 2: Path of Azoth**-ra is. Önállóan is megállja a helyét, de persze vannak apróságok, amiket csak az előző rész ismeretében értékelhetünk megfelelően.

SZTORI

A sztori szerint több száz évvel vagyunk a hatodik epizód előtt egy Eden nevű világban. Ezt a helyet úgy kell elképzelnünk, mint egy lebegő szigetet. Itt néhány alkimista mellett élnek a mana spiritek is, teljes békében. Egy napon azonban Eden nyugalma megtörik. Titokzatos erők eltüntetik a sziget nagy részét, és a többit is fenyegetik. Ráadásként a veszélyt jelző legendás kard is feléled, hogy megóvja ezt a törékeny világot. Itt érdemes szólni, hogy a történetnek két főhőse van, Felt és Viese. Ők ketten gyerekkori jó barátok, szinte elválaszthatatlanok egymástól. Mindez azért érdekes, mert Felt szerzi meg a fent említett kardot, majd a másik világba, Belkhyde-ba megy, hogy kiderítse ki támadta meg Edent. Mindez alatt Viese Edenben marad, és ott folytatja a nyomozást. A történet tehát két szálon fut, így két oldalról láthatjuk az eseményeket. A sztori mind a két vonalon nagyon izgalmas, jól követhető, sokszor lebilincselő. A szereplők jelleme jól árnyalt, találni fogunk kedvenceket az biztos.

A sztori hosszúsága talán az egyetlen negatívum, hisz egy vérprofi olyan 35-45 óra alatt lehet végezni.

LÁTVÁNY

A történet nagyszerűsége azonban szinte eltörpül a grafikához képest. Már az előző rész sem volt kutya, de az a látvány világ, ami itt fogad bennünket egyszerűen meseszép! Rajzfilmszerű helyszínek, jól animált igényes karakterek és nagyszerű anime átvezetők tarkítják a programot. Némely helyszínen más-már művészi kidolgozottságú színkavalkád fogad, a helyszínek szinte lemásznak a képernyőről. A játékról nyugodtan kijelenthető, hogy a legszebb 2D-s RPG jelenleg PS2-re! Pont a múltkor bánkódtam a Tales of Rebirth kapcsán, hogy milyen szép rajzolt grafikája van és nem jött ki angolul, így most nagyon-nagyon örülök, hogy AI2 megjelent, hálásak lehetünk a *Nippon Ichi*nek, hogy kiadta.

KÜZDELMEK

Nálam az ilyen 2D-s játékoknál nagyon fontos, hogy pergő és látványos legyen a harc. Ezeknek a program teljesen megfelel. Körönként mennek egyébként a csaták, melynek rendszere több más RPG-ből lett összeollózva, ám mégis élvezetes. Ráadásul még kicsit könnyebb is, mint az előző részben volt.

A program egyedi vonása a remek tárgy készítő-szintetizáló rendszer. Ezt akár egy külön minijátéknak is felfoghatjuk. Számtalan lehetőséget kínál, izgalmas és jól kezelhető.

AUDIO

Az igényesség további bizonyítéka az audio kérdése, mert mind a két elem a legmagasabb kritériumoknak is megfelel. A muzsikák hangulatosak, sokszor elvarázsolják az embert. A hangok szintén jók, főleg a szinkron (megvan a japán hang is, sokkal királyabb, mint az angol, anime rajongóknak kifejezetten ajánlott).

ÉRTÉKELÉS

Összességében én nagyon örültem a programnak, mert egy igazán kiváló 2D-s RPG-t kaptunk, mely minden ízében megmutatja, hogy miért is szeretjük az RPG-k között az ilyen játékokat. A stílus szerelmeseinek már csak a grafika miatt is érdemes megszerezniük. Attól pedig kifejezetten boldogok lehetünk, hogy a sorozat nem ér véget, hisz június végén jön a következő rész, Atelier Iris: Grand Fantasm (érdemes megnézni a trailert az IGN-en, fantasztikus a zenéje!) címmel, reméljük lesz angolul!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Azt mondom, ha valaki nem akar minden egyes 100+ órás játék végén hamvába halni, majd a fáradalmak kiheverése után főnixmadárként újjáéledni, üljön neki ennek a gyönyörűségesen szép, jó sztorijú, jól játszható, kényelmesen kivégezhető anyagnak. Nem gagyi RPG-light, és nem is hardcore Final 7, ami elzár a külvilágtól: egy pár napos jó szórakozás, ami nem strapál le, ellenben finoman kikapcsol.

ATELIER IRIS 2: THE AZOTH OF DESTINY (PATH OF AZOTH)

GUST / NIPPON ICHI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

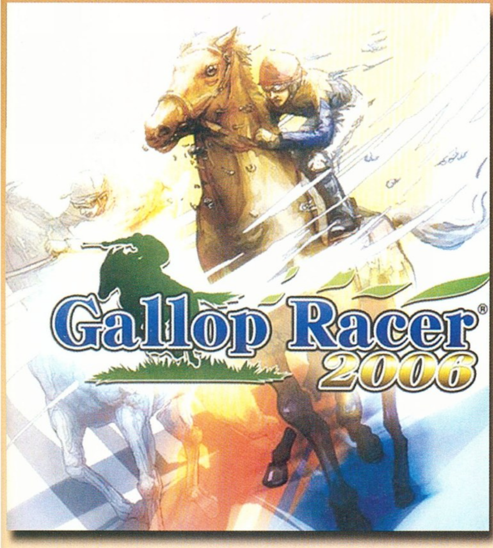
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8 mb (376 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ gyönyörű grafika, igényes megvalósítás
× lehetne picit hosszabb

8 pont

KINCSEM?







ÜGETŐ

Nem tudom, hogy más európai országokban hogyan viszonyulnak ehhez az általam egyébiránt nem különösebben kedvelt (vagy inkább nem is nagyon ismert) sportághoz, mindenesetre azt leszögezhetjük, hogy kis hazánk nem igazán remekel benne. Állításomat tényekkel alátámasztani nem tudom, és nem is szándékom, mindenesetre a pesti ügető második világháborús viszonyokra emlékeztető állapota, no meg a huszadrangú színvonalú televíziós közvetítések véleményem sejtetik megerősíteni. Úgy gondolom tehát, hogy írhatok bármilyen kritikát, nem fogják a Tisztelt Vásárlók lerohanni a boltokat a *TECMO* új, Japánban *Gallop Racer 8: Live Horse Racing* címen futó játékának megjelenése okán. Azért tekintsük át dióhéjban mit is kapnánk készhez, ha megvásárolnánk.

Alapvetően semmi gond nem lenne a játékkal, hiszen rengeteg különféle free játékmód mellett karrier mód is implementálásra került. Az számomra azért érthetetlen, hogy a kétjátékos, osztott képernyős mód mellett az online miért nem támogatott. Véleményem szerint pontosan az ilyen jellegű játékok azok, melyek lehet, hogy masszív tömegek igényeinek kiszolgálására nem alkalmasak, de bizony rajongóik azok aztán csak a fanok a javából, melyekre akár e szempontból is lehet alapozni. Ők azok, akik tuti nem fogják jó szemmel nézni a játék eme hiányosságát.

Játékmódtól függetlenül szemet szúró a versenyzők változatossága és finomhangolhatósága, és ez nem kizárólag magukra a lovakra vonatkozik, hanem bizony a zsokékra is. Kettejükön áll ugyanis a vásár, azaz az, hogy sikerül-e a játékosoknak a csúcsokra törnie, avagy sem. A lovak irányíthatósága könnyedén elsajátítható, de igencsak gazdálkodni kell erejük beosztásával, mert könnyen kifulladhatnak. Az említett online-hiányt valamelyest ellensúlyozandó remek, jól felépített statisztikákkal szolgál a játék az egyes versenyek eredményeiről, illetve a lovak és zsokék tulajdonságairól.

KINEK A KINCSE?

A programot remek grafikája, zenéje, hanghatásai és hangulata, jó játszhatósága ellenére is csak és kizárólag a versenyág iránt elkötelezett, fanatikus rajongóknak merném tiszta szívvel ajánlani. TECMO termék, tehát budget termékárra még csak véletlenül se' számítsatok, igaz ehhez hozzá kell tennem: a fejlesztő „előéletének" a tudatában azzal is tisztában kell lennetek, hogy tisztességesen összekalapált, igényes alkotásról van szó. Mindenesetre a lényegen ez sem változtat egy szemernyit sem: a nagy tömegek szemében csupán egy unikum, valamelyest a már megszokott klisék felett álló sportszimuláció lesz a **Gallop Racer 2006**, de semmi több. Hosszan tartó kikapcsolódást tehát ne várjatok tőle semmiképp!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

GALLOP RACER 2006

TECMO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

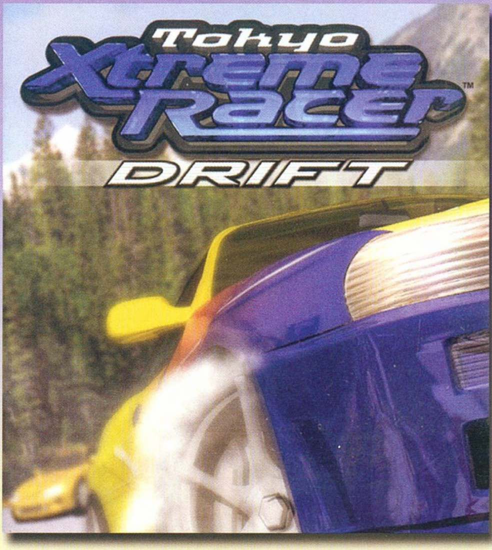
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

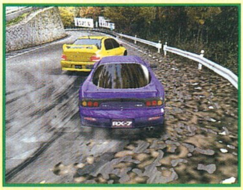
✔ ritka sportszimuláció, tecmo minőség
✕ szűk rétegeknek

7 pont

KOPJON AZ AZ ABRONCS!







Nehéz a dolga a fejlesztőnek, ha autóversenyben utazik, a játékosok ingerküszöbének kitolásáról ugyanis olyan sok, nagyszerű címmel gondoskodtak már a világ majd' minden táján a játékbarkácsoló cégek, hogy valódi újdonságot felmutatni már szinte a lehetetlennel egyenlő a stílusban. Most a *Genki* próbálkozott meg a feladattal, lássuk mit sikerült összehozniuk.

Érdekes a stuff felépítése. Nappali módban zömmel japán gyártók használt és vadiúj gépeinek megvásárlására, tuningolására fordíthatjuk az idők legnagyobb részét, bár kezdetben természetesen nincs sok választási lehetőségetek a szűkre szabott büdzsénak köszönhetően. Sok más autós játékhoz hasonlóan itt is van tehát Car Dealer és Parts Shop, melyek csak ekkor – azaz nappal – érhetőek el. A kategóriaversenyek (melyek fajtájuktól függően különféle gépekkel való csatasorba állást feltételeznek) is ekkor zajlanak; ezek teljesítése elengedhetetlen az éjszakai mód egyes versenyeinek megnyitásához (is). Az unlock rendszer alapját a folyamatos drifteléssel szerezhető pontgyűjtögetés képzi, a kipörgés határáig húzzátok hát gépeiteket, ha kézzelfogható eredmények elérésére pályáztok!

Az éjszakai mód fő ismérvét az egyfajta boss-harcoknak titulálható versenyek adják, melyek a játék gerincét képzik. Itt már fel kell kötni azt a bizonyos nadrágot, mert az egyre nehezedő ellenfelek legyűrése elengedhetetlen a minél jobb eredményből származó bevételek növelése érdekében. A pénzt a nappali módban az autók tuningolására, polírozására, új gépek beszerzésére lehet és kell elszórni. A japáni pályák mind időjárás, mind napszak, mind pedig felépítés tekintetében nagy változatosságot mutatnak. A beszerezhető gépek számától első blikkre nem voltam elájulva, a gyártóknak – melyek közül kiemelném az Audit, Alfa Romeo-t, Subarut, Nissant és a Toyotát – és termékeiknek a száma nem túlságosan nagy.

ALTERNATÍV

Láttunk már nagyságrendileg szebb autóversenyt is, a zenék pedig néhol kifejezetten idegesítőek, hakni hangulatúak, ezeket azért szögezzük le. Nem egy és nem kettő, ennél sokkalta igényesebben összekalapált anyag van piacon, így e tekintetben nehezen hinném, hogy versenybe szállhat a játék a nagyobb címekkel. A multi sem káprázatat el; játszható, de semmi több. A játék legnagyobb pozitívuma a pontozási rendszere, azaz a versenyszisztémája, amit egy igen mélyen szántó statisztikai rendszerrel támogattak meg a fejlesztők. Azért érdemes vele tenni egy próbát, de semmi esetre se számítsatok egy a nagy nevek melletti alternatívára!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

TOKYO XTREME RACER DRIFT

CRAVE / GENKI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

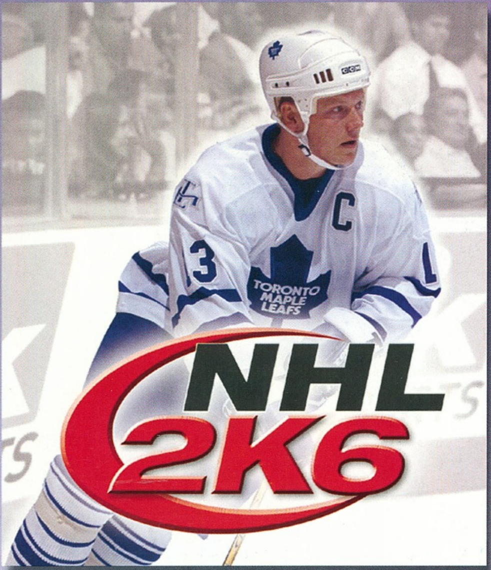
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ versenyszisztéma
✕ csúnyácska, gyengusz multi

6 pont

AZ NHL HAJDANI KIRÁLYA







Mint ahogy a 360-as NBA 2K6 esetében is már említettem, a 2K stuffok évről-évre jobban felzárkóztak az EA Sports alkotásaihoz, és mind az NHL, mind pedig az NBA témában szépen be is hozták őket. A különbség csak annyi, hogy míg a kosárlabdánál 2005-ben, addig a jéghokinál már egy évvel korábban is új királyt koronázhattunk. Az akkor még Sega-s ESPN NHL 2K5 (76. Konzol) messze túllépett egy maximálisan kidolgozott karriermódon, és az NBA-s testvéréhez hasonlóan itt is hatalmas hangsúlyt fektettek az egyes szituációk begyakorlására. Ennek megfelelően nem csak profiknak készült, hanem újoncoknak is, akik még csak most ismerkednek a hokival. A megszokott játékmódokon, és bajnokságokon kívül számos kisebb partijáték is rendelkezésünkre állt, természetesen leginkább a multiplay-re kiélezve. Ezt megfűszerezték egy nagyon durva grafikával, és számos olyan hangulati elemmel, melynek hála a körítés egyszerűen kiválónak számított.

Az NHL 2K6 (87. Konzol) azonban már nem hozott semmilyen számottevő újítást, leszámítva a még csinosabb külcsínt, és a forradalminak alig nevezhető, ám igen hasznos „pocket controlt", mellyel hosszas passzsorozatokat hajthattunk végre.

A 360-as verziónál hasonló a helyzet, mint az NBA 2K6 esetében. Mindenképpen szükségünk van egy HDTV-re, ha ki szeretnénk használni a nextgen verzió előnyeit. Normál TV-n az NBA-nél említett antialiasing problémák még inkább előtérbe kerülnek, távolabbi kameraállásból pedig néha igen csúnyák azok a recés élek. Replay-eknél sem mindig tökéletes a látvány, ahogy a kamera ki/be fokuszál egy-egy játékosról, és közben elmosódik a háttér. Mindezt egyértelműen nem normál TV-re tervezték, és a játékosok megjelenésre még az NBA-hez képest is rosszabbul szerepelnek. Sokan igen rossz véleménnyel is vannak róla, de azért nem olyan vészes a helyzet, mint a FIFA 06: Road to FIFA World Cup esetében. A jég tükröződése azonban nagyon jól sikerült, még normál TV-n is full filmes látványt nyújt. A nézők azonban semmit sem változtak, és úgy egészében az egész összkép még 720p-n sem vetekedhet grafikailag az NBA 2K6-tal. A szimpla átirat azonban normál TV-n sem nyújt kevesebbet, mint az Xbox változat, a jégnek köszönhetően pedig még szebb is. HD felbontásban meg azért ez a játék is ott van a szeren, de ha rendelkezel már valamelyik jelenlegi generációs változattal belőle, akkor ne foglalkozz vele, a fellelhető minimális játékmeneti plusz nem számottevő. Ám ha 360-as hokira vágysz, akkor más alternatíva úgysincsen, és a 2004-ben úttörőnek számító játékmenet, karrier, valamint multiplayer mód mind a mai napig csillagos ötös.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NHL 2K6

2K SPORTS

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

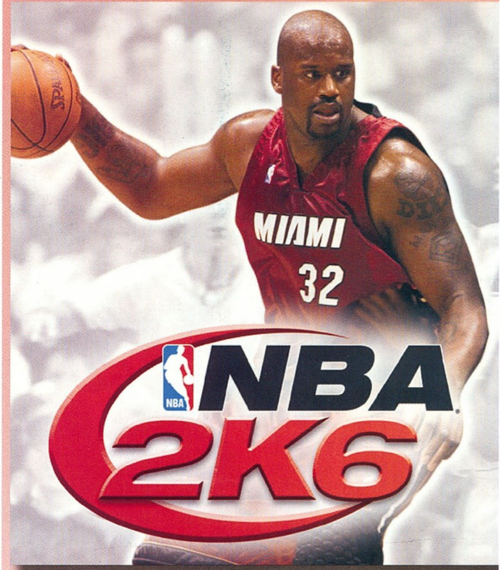
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, dd 5.1, 16:9, (2-8) xbox live, 480p/720p/1080i, 2 mb mentés

✔ még mindig a legjobb NHL stuff
× HDTV nélkül ez sem ér sokkal többet a PS2/X verzióknál

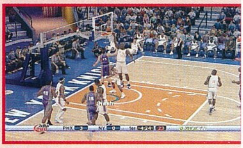
7.5 pont

A PROFESSZIONÁLIS KOSÁRJÁTÉK



Amennyiben tüzetesen átolvastátok a tavaly novemberi Konzol sportjátékainak tesztjeit, nem kerülhette el a figyelmeteket, hogy (cimbimmel Bixbite-tal) 2005-ben megkoronáztuk a kosárlabda játékok új királyát, az NBA 2K6-ot. A 2K játékok már jó ideje komoly fenyegetést jelentettek az EA Sports számára, az NHL és NBA témában pedig 2004-ben gyakorlatilag át is vették a vezetést. 2005-ben ugyan tarolt az EA a Street sorozatával, és ennek megfelelően az NBA Live 06-nál is árkádosabbra vették a témát, ám ez sem volt elegendő, hiszen a 2K Sports ezzel egyenes ellentétben egy professzionális, élethű, remek irányítású, tartalmilag pedig csillagos 5-ös kosárlabdajáték ötletével rukkolt elő, és megajándékozta a sportrajongókat az **NBA 2K6**-tal.





360-as verzió a premierjátékok között foglalt helyet, aminek leginkább azok örülhettek, akik csak most szálltak be a konzol business-be egy X360-nal. Hiszen igaz, hogy annak csak örülnünk kéne, hogy 360-ra is kapható egy ilyen kiváló sportjáték, ám ha nem rendelkezel HDTV-vel, és már tulajdonosa vagy egy PS2-es, vagy Xbox-os NBA 2K6 verziónak, akkor szinte az ég adta világon semmi értelme sincsen újra megvenned a játékot 360-ra. Illetve ha esetleg a jelenlegenerációs konzolokra olcsóbban megkapod, akkor inkább azokra vedd meg. A játék ugyanis tartalomban és irányításban nem különbözik a kistestvéreitől, normál TV-n pedig kb. az Xbox verzióval egyenrangú. Sőt, a visszaskálázás során gyakran megszűnik az antialiasing, a játékosok körül pedig a realisztikusnak hatni akaró fényeffekt néha inkább egy idétlen aurára emlékeztet. HDTV-n azonban elismerten az egyik létező legszebb sportjáték jelenleg.

Mindenesetre nem csak kosár témában (NBA Live 06-ot inkább hanyagoljuk), hanem mint sportjáték is az egyik legjobb alternatívának számít. A játék achievement rendszere, ha kicsit tovább is tart teljesíteni, de azért könnyen megadja magát. Mint NBA játék tele van új ötletekkel, a 24:7 játékmód Virtua Tennis / Top Spin jellegű karriermódja egyedülálló, sok-sok minijátékkal szórakoztathatjuk magunkat, illetve gyakorolhatunk be speciális szituációkat, és végre azok is megtanulhatnak kosarazni konzolon, akiktől nagyon messze állt eddig ezt a sportág.

A szokásos menedzselő és bajnoksági karriermódoknál pedig semmiképpen sem érheti panasz a tartalmat.

Csak sajnos az egyetlen előnye a PS2-es és X-es verziókhoz képest, az valóban a HD felbontás, mert HDTV hiányában gyakorlatilag tényleg csak egy átirat.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NBA 2K6

2K SPORTS / VISUAL CONCEPTS

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

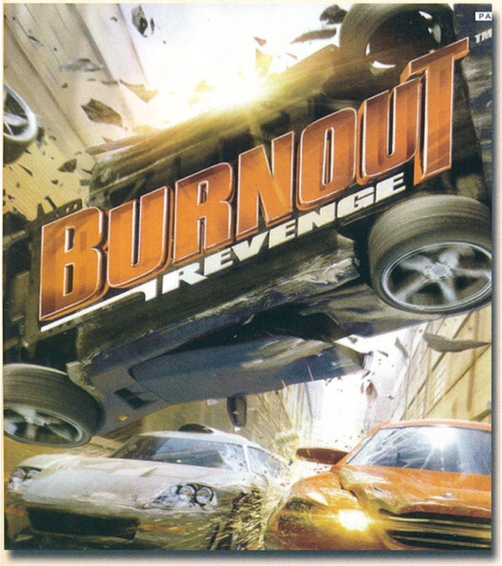
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, (2-8) xbox live, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 2 mb mentés

✔ még mindig a legjobb NBA stuff
× HDTV nélkül szimpla átirat

8 pont

WE ARE LAZY GENERATION







Tény, hogy ha valaki 360-on egy igazán komoly autóversenyt keres, akkor bizony a PGR 3 lesz az ő játéka, ám ha hozzám hasonlóan már kissé egyhangúnak találja a – DC-s MSR óta gyakorlatilag alig változó – kudos gyűjtő rendszerét, akkor bizony érdemes körülnéznie árkád fronton is, ahol tavasz óta egyértelműen a Burnout Revenge 360-as átirata dominál, lazán maga mögött hagyva a Most Wantedet, a Ridge Racert, vagy a Sega – Burnoutra hajazó – közepes Full Auto-ját. Persze nem akarok senkit sem megijeszteni az „átirat" jelzővel, ugyanis néhány negatív példával ellentétben a Burnout Revenge bizony 360-on is nagyszerűen megállja a helyét, mint nextgen játék. Erről pedig többek között a Microsoft új konzoljára kiélezett achievement rendszer tehet, mely bár teljesíthető, egy-egy futam esetén gyakran hosszú órákat vehet igénybe. Az aranymedál megszerzése itt ugyanis kevés, a perfect értékeléshez awesome (vezetői stílusú) minősítéssel kell végeznünk, vagyis be kell magolnunk a „kék kapus" rövidítéseket, és adott esetben kőkeményen kell rombolnunk. Az autók fényezése szebb lett, a törési modell pedig sokat fejlődött, és a sebességérzet is nőtt, no meg természetesen kapunk új (többek között crash) pályákat és kocsikat. A szintén kibővült Xbox Live-os multimódokban pedig leginkább az online forgalom fogott meg, a versenyeket pedig felvehetjük, és elküldhetjük másoknak.

Ami a legjobban tetszik a 360-as Burnoutban, hogy bár 720p-n rendkívül éles és kidolgozott, és hiába marad el hangyányit külsőre a PGR 3 mögött, még normál TV-n is a képernyő elé szegez, de olyan szinten, hogy még pislogni sem mersz. Kegyetlen szaggatásmentes sebességével egy-egy durván gyors futam közben csak egyre hangosabban kezdünk kiabálni, ahogy sorra húznak el a fülünk mellett a mazsolák a szembe jövő forgalomban, és közben hatalmasakat ugratunk, meg törmelékek százait sodorjuk el magunk előtt, mindezt iszonyúan durva pusztítással megspékelve, és olyan ingame DD 5.1-es hangzással, amely már-már tényleg vetekszik egy komolyabb filmével. Az Xbox Live-al rendelkező tulajokat ez esetben pedig még csak rábeszélnem sem kell semmire, hiszen elég , ha letöltik a játék demóját. Ami még kifejezetten tetszett a Revengeben, hogy több helyen is visszanyúltak sokak kedvencére, a Burnout 2-re, gondolok itt elsősorban a főmenü zenéjére, és néhány pályára. Egyedül a 3. részre jellemző (sokak által kritizált) college rock soundtrack hiányát sajnálom, de ez már szubjektív. Mindenesetre ha játszottál vele PS2-n vagy Xboxon, gondolkozz rajta, ha pedig még új neked, akkor ne tétovázz megvenni.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

BURNOUT REVENGE

ELECTRONIC ARTS / CRITERION GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

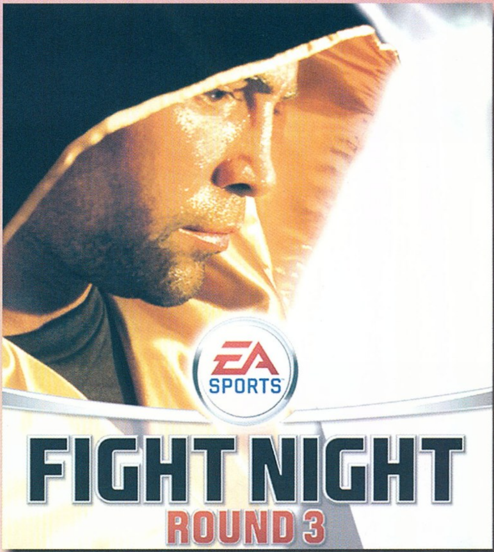
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

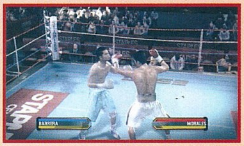
1-2 játékos (crash mód 2-6), dd 5.1, 16:9, (2-6) xbox live, 480p/720p/1080i, 80 kb mentés

✔ a leghangulatosabb autós stuff 360-on, ütős grafika/hang
× sokan fognak káromkodni az achievementek teljesítésénél :)

9 pont

REALISZTIKUS BOKSZJÁTÉK? UGYAN MÁR!







A konzolos bokszjátékok eddig szinte egytől egyig ugyanarra a sémára épültek. Végigbunyóztad magadat több tucat ellenfélen, míg fel nem értél a csúcsra, közben pedig különböző egyedi edzésekkel fejleszthetted magadat, ahol vagy kitanultad a különleges kezelést, vagy kevésbé hatékony fejlődésért cserébe, de automatikusra is állíthattad az edzést. A küzdelmeknél pedig, még ha az elején meg is próbáltál változatosan küzdeni, előbb-utóbb szinte mindenki kitapasztalt valami sajátos nyerési taktikát, pl. hatalmas parasztlengők bevitelét, melyek elsajátításával el is veszítette minden varázsát és kihívását a játék. Így volt ez a Ready 2 Rumble 1-2-ben, a Rocky Legends-ben, és a Knockout Kings sorozatban is, és nincs ez másképp az utódjánál sem, a Fight Night szériánál. Ez utóbbinál leginkább az ún. „Total Punch Controll" tudható be az egyetlen újításnak, mely állítólag rendkívül realisztikussá hívatott tenni a konzolon a bokszolást, hiszen a jobb analóg kar speciális mozdulataival próbálhatunk meg bokszolókhoz hasonlóan egyeneseket, horgokat, és felütéseket kivitelezni. Személy szerint úgy érzem, hogy az ötletnek nagyobb a füstje, mint a lángja, és sok esetben ez az irányítás inkább nehézkes, mint dinamikus, főleg kombózások esetében, még akkor is, ha a rendszer sokat fejlődött az első Fight Night óta, és idővel bevezették a durva hatású „haymakereket" is, melyek segítségével már jóval könnyebb lett az ellenfél kiütése. Nem véletlen egyébként, hogy sokan mind a mai napig szeretik visszaállítani az irányítást a gombokra.

Tartalmi téren egyébként tudomásom szerint nem változott a stuff jelengenerációs változatokhoz képest (92. Konzol, Balu), csupán az életerő kijelzések tűntek el bunyók közben, viszont a játék grafikáját kifejezetten 360-ra tervezték. Ha szubjektíven nem is feltétlenül a legszebb (az nálam inkább a DOA 4), de technikailag egyértelműen a legjobbak között van. HD felbontásban rendkívül kidolgozottak és realisztikusak a bokszolók, főleg fényesebb termekben, és még normál TV-n is meghajolunk előtte, még ha ez utóbbinál kissé mesterkéltnek is tűnik ez a realisztikusság. Az irányítást, ahogy említettem, sok helyen kissé nehézkesnek érzem, ám easy-re állítva viszonylag könnyen megszerezhető az áhított 1000 gamerscore.

A cikk elején említett hibákról persze nem a játék tehet. Amit ki lehet hozni ebből a stílusból, azt ki is hozza a Fight Night Round 3, tehát mindenképpen nagyon jó vételnek számít. Leginkább azoknak tudnám ajánlani, akik sokat szeretnének online bunyózni, de érthető okokból nem feltétlenül lenne sok esélyük azokkal szemben, akik tapasztaltabb DOA-sok.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

FIGHT NIGHT ROUND 3

EA SPORTS / EA CHICAGO
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, XBOX

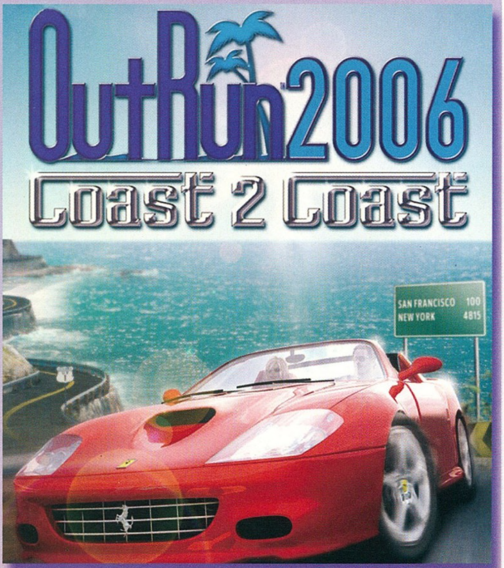
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, dd 5.1, 16:9, (2) xbox live, 480p/720p/1080i, 132 kb mentés

✔ komoly nextgen grafika, könnyen teljesíthető karriermód
× hamar egyhangúvá válhat, korántsem tökéletes irányítás

8.5 pont

SZÁGULDÁS, FERRARI, SZERELEM







A PSP-s **OutRun 2006: Coast 2 Coast** szinte pixelre megegyezik az áprilisi számban bemutatott Xbox verzióval, ami viszont majdnem ugyanaz volt, mint a 76. Konzolban tesztelt Outrun 2, csak kicsit kibővítve. Szóval többszörösen ismerős lehet ez a hordozható inkarnáció, de nem érheti panasz, mert szép is, nehéz is, benne van minden, amitől egy OutRun az, ami. Ferrarik, napfény, csaj és zene – erről szól a sorozat. 100% arcade feeling, ami bőséggel kínál kihívást bárki számára. Minimum félórát nyüstöltem a játékot, mire – az elágazásoknál folyton balra kanyarodva, vagyis a legkönnyebb fokozaton – sikerült végre időn belül teljesítenem a táv egészét. A fogyatkozó másodpercek folyamatos szorítása mellett bele kell rázódni a driftelési technikába, és jó lesz hozzászokni a Heart Attack mód számos minijátékához is: autókat kell lökdösni, vagy épp ütközés nélkül szlalomozni köztük, óriás strandlabdát görgetni magunk előtt, mindezt persze háromszázas tempónál, kizárólag az anyósülésen vihánccoló barátnőnk szórakoztatása végett. Aki, mint mindig, most is szívecskék dobálásával jutalmazza übermacho vezetési stílusunkat. Ha sok szívet dob, „AAA" értékelést kapunk, ha valamit nagyon elbénázunk, „E" betűvel szégyenkezhetünk. Vagyis minden ugyanaz, mint a nagykonzolos verziókban. Akinek PS2-re megvan az OutRun 2006, USB-n keresztül linkelheti a két játékot, áttöltheti állását a hordozható platformra, hogy ne kelljen elölről kezdeni az egészet. Aki eddig Xbox-on falta a mérföldeket, és szintén szeretné lementeni eredményeit PSP-re, na ő hoppon maradt, legközelebb vásároljon Sony terméket. Említésre érdemes még a főmenüben található tonnányi játékmód, amik között nem is bírtam teljesen kiigazodni, olyan hasonló mindegyik. Az UMD tartalmaz egy OutRun 2 és OutRun2 SP üzemmódot is, na meg szuper zenéket, 13 Ferrarit és 30 pályát, amiknek a fele az OutRun 2-ből maradt itt. Mint mondtam, a pályák gyönyörűek, de ha valaki ismeri a sorozatot, tudja, hogy viszonylag rövid, kb. egyperces szakaszokról van szó, vagyis hamar elmúlik a környezet szépségéből fakadó varázs, s nem marad más motiváló erő, mint a minél jobb rekordok felállítása. Ja és az online versenytársak leszorítása az aszfaltról! PSP-re is jó játék a Coast 2 Coast, gyűjtőknek és fanoknak tuti vétel. Ám ha most készülsz beruházni első autós játékodra PSP-n, tartsd észben, hogy az Out Run egy nagyon sajátos sorozat, 1986 óta ez a játéktermi versenyek királya, az árkád műfaj legárkádabbika!

Stiletto



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

SEGA / SUMO DIGITAL

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos (wifin 1-6 játékos)
mentés 1449 Kb

✓ „AAA"
× „E"

8 pont

NÁ-NÁÁÁ-KÁTÁMÁRI-DÁMÁSÍÍÍ



A játék intrójának szivárvánnyal öntözött mesegombája és égboltot átszelő koalamackója kellőképpen megalapozzák a hangulatot ehhez a rendhagyó, avantgárd programhoz. Minden Kozmosz Királyának birodalmába tévedve úgy érezheted, Aliz csodaországában jársz, amit lerohant a hippi generáció flower-power hadserege, hogy a csillagos égre akasztott diszkógömb alatt örökké tartó örömtáncot lejtsenek. A lila dresszben feszítő, Freddy Mercury túlvilági lélekállapotát idéző Király fiacskájának, vagyis az általad megszemélyesítendő Hercegnek ebben az édeni környezetben nincs más dolga, mint egész nap méretes galacsinokat gyúrni, amikből apu különféle szigeteket teremt szomorkodó állatkák vigasztalásául. Kedves Olvasó, akartál már valaha óriás gömböt terelgetni, amihez hozzátapad minden, amin átgurul? Hát akarj! Akarj, mert isteni, univerzális, omnipotens érzés! Ösztönből feltörő bódulat, amit a galacsin könnyed terelgetése vált ki. De stop! Azt mondtam, könnyed terelgetés? Igen, PlayStation 2-őn, de nem itt! Krokodilkönnyeket hullattam, mikor eljutott agyamig a felismerés, hogy a Me & My Katamari irányítása nehézkes, kényelmetlen, fárasztó. Az eredetileg nagyon is ergonómikus, kétkaros irányítást a PSP egykaros rendszere miatt sajnos meg kellett változtatni. Így amíg bal kezünk az analóg korongon (vagy a D-padon) ügyködik, jobb hüvelykujjunk az X, Kör, Háromszög és Négyzet gombokon dolgozik keservesen. Két kézzel terelgetjük a galacsint, mindkettőt egyszerre használva ahhoz, hogy a golyó elmozduljon. Előre a fel + Háromszög kombinációval lehet gurulni, balra a bal + Négyzettel és így tovább. Harminc perc játékot követően a jobb hüvelykujj fájdalma garantált. Az irányítás ezzel együtt is *megszokható*. Ám a kérdés az, hogy akarsz-e olyan játékot venni, aminek az irányítását idővel ugyan megszokod, de megszeretni sosem fogod. Kár érte, mert a többi összetevő remekre sikeredett. A grafika kifinomult és sziporkázóan ötletes. Görgetés közben mindennapi használati tárgyakat ragaszthatsz magadra: ceruzától kezdve sörösüvegen és kutyatálon át egészen toronyházakig és tengerjáró hajókig. Még a felhőket is begyúrhatod, vagy akár egy komplett esküvőt menyasszonyostul, násznépestül! Néha csak 5 cm a galacsin átmérője, máskor akár 500 méter, de a játékba épített fényképezőgéppel mindig találsz valami megörökítésre érdemes részletet magad körül. A japán könnyűzenéket felvonultató hanganyagra szavakat sem találok, annyira jó. A játékidő, hosszát és mélységeit tekintve kicsit soványka, gyakran ismétlődnek a helyszínek, de legalább a berendezés változó. Mindent egybegyúrva azt mondhatom, nagyon szórakoztató ez a játék, ám ha tizenezreket kellett volna adnom érte, most nemcsak az ujjam fájna, de egy kicsit a fejem is.

Stiletto





ME & MY KATAMARI

NAMCO

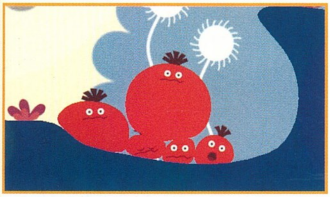
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos (wifin 4 játékos)
mentés 350 Kb

✓ színes, dallamos, ragacsos
× kellemetlen irányítás

7 pont







A screenshotok alapján sokan talán legyintve lapoznak majd tovább, mondván, ez biztos valami gyermeteg marhaság, egy aranyos, kétdés platformer. Alapvetően tényleg az, ám jóval több is ennél. Csak ha kipróbálod, akkor jössz rá, hogy egy puha, sikamlós, abnormális flippert tartasz a kezedben.

A **LocoRoco** központi figurája egy dundi, mosolygós gombóc, akit a pálya síkjának jobbra-balra döntésével és lökdösésével lehet ide-oda gurítani, illetve pattogtatni. Állagát tekintve gombócunk leginkább a trafikokban kapható takonylabdákhoz hasonlít – úgy megfognám, olyan lágy és ruganyos! A pályák elején egy darab gombóccal kezdünk, őt kell megsokszorozni úgy, hogy leszüreteljük a narancssárga mákgubókat. Minden gubó plusz egy gombóccal növeli tömegünket, vagyis minél több gubót falunk be, annál terjedelmesebbre fejlődünk. Pályánként maximum húsz testvérkét tudunk begyűjteni. A játék érdekessége, hogy nem muszáj egy nagy labdaként pattogni, hanem lehet sok kicsire szétesve is. Szűk réseken csak így, egyenként férünk át. Ilyenkor persze vigyázni kell, nehogy valaki lemaradjon, mert azt megeszik a rosszindulatú szörnyek, ilyen fekete pacnik, amik emlékeztetnek az ICO árnylényeire. S hogy mire emlékeztet még a LocoRoco? Elsősorban Barbapapára, aki rajzfilmhős ugyan, de biztosan nyújtott némi alapot a LocoRoco világához. Na meg eszembe jutott egy régi C64-es játék, amiben halloween tökfejjel kellett pattogni egy kastély termeiben. Csak a címét felejtettem el, ezért megkérdeztem Reiker barátunkat, aki persze egyből rávágta, hogy az 1986-os Cauldron II-re gondolok (aminek a flash-es verziója mellesleg kiválóan játszható a www.cauldron-2.com címen).

Azt hiszem, a LocoRoco jó eséllyel pályázhat a 2006-os év legfinomabb irányítású játékának járó díjra. Összesen három gomb szükséges a kezeléséhez, azaz inkább kettő plusz egy. Főszerephez a PSP flippergombjai jutnak, ezek döntik balra (L) illetve jobbra (R) a pályát. Pattanni úgy tudunk, ha röviden nyomjuk, épp csak megpöccintjük őket. Ez olyan hatást eredményez, mint flippereknél az asztal lökdösése, csak itt nem kell óvatoskodni, mert nem fog letiltani a játék. A kezelés nagyszerűsége tehát abból fakad, hogy könnyed, természetes labdajátékban részesülünk mindössze két gomb használata által. Gondolkoztam, hiányzik-e innen egy mozgásérzékelős megoldás, ami a PSP lóbálásával tudná görgetni a lasztit. Arra jutottam, hogy nem. A LocoRoco így jó, ahogy van. Az L és R gombok olyannyira meghatározzák az egész játékot, hogy még a címbe is bekerültek, nézzük csak meg a kiemelt betűket. A harmadik gomb, amire szükségünk lesz, a Kör, ez készteti transzformálódásra bogyóinkat: röviden nyomva osztódnak, hosszan pedig egybekelnek.

Szavatosságát tekintve, ha jónak nem is, de korrektnek mondható a LocoRoco. Összesen 40 pályát tartalmaz, plusz néhány minijátékot és egy pályatervezőhöz hasonlatos Loco House-t. Lehet továbbá gyűjteni narancsokat, meg piros izéket, meg kék manókat, akik MuiMui névre hallgatnak, de úgy mondják: mimi. A pályákon átlagosan 5-6 perc alatt tudunk végiggurulni, ám ha meg akarjuk találni a rejtett mákvirágokat és manókat is, akkor tarthat akár 15-20 percig is egy menet. Furcsa, de szokásomtól eltérően most nagy kedvvel kutattam fel a titkos részeket. Talán, mert ez egy igazi játék! Nem nehéz, nem szívat, meghalni is alig lehet benne, mégis nagyon kiegyensúlyozott és szórakoztató. A különleges élményhez nagyban hozzájárul a formabontó grafika is. Alaposan szabadjára engedték fantáziájukat a fejlesztők, nem tudom, mit szedtek be, de volna néhány tippem a hátterek hatalmas gombái láttán. Teljesen zabolátlan, kompromisszummentes látványvilágot teremtettek. Egyik pillanatban fül-orr gégészeti rémálomban érezhetjük magunkat, aztán állati bélrendszerben száguldozunk, máskor virágos réten pattogunk, fogaskerekek közt őrlődünk, vagy épp jeges téli pályán csúszkálunk. Átvezető videók nincsenek, olyan pillanatok viszont gyakran, amikor tőlünk függetlenül történnek az események. Hirtelen felkapja egy áramlat a bogyókat, szalad velük össze-vissza, miközben ők vidáman dalolászva, mint megannyi kis spermium lubickolnak a folyadékban. Ja igen, ha még nem mondtam volna, a kis bogyók gyakran énekelnek kórusban kukacoknak, napocskának, vagy csak úgy saját maguknak.

A LocoRoco által volt szerencsém visszafejlődni óvodás-bölcsődés szintre, sőt még korábbra, magzati állapotba, s egy



embrió agymunkáját kitevő szellemi megerőltetés mellett, kizárólag reflexeimre hagyatkozva voltam képes kikapcsolódni. Jól esett, köszönöm, Sony! Ajánlom mindenkinek a LocoRoco-t, aki nem ódzkodik az elvont, elborult rétegjátékoktól. Ha még bizonytalankodsz, hogy neked való-e a stuff, nézegesd a http://locoroco.com oldalt, és töltsd le 2.7-es verziójú PSP-dre a játék demóját az alábbi linkről:
www.jp.playstation.com/R/dl0425_locoroco

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Ez valami besz*rás! Ne féljetek tőle, nagyon zsír! Most pedig eltáncolom a LocoRoco tvisztet a la Barbapaba…

LOCOROCO

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

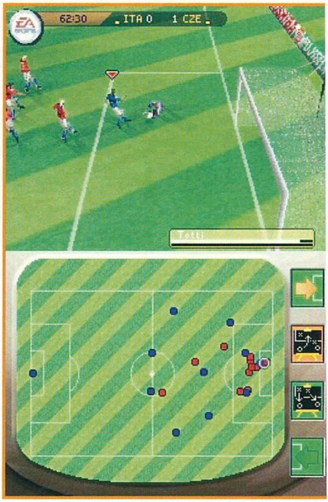
1 játékos
mentés 108 kb

✔ formabontó flipper-mutáció
✕ bírtam volna még 40 pályát

9 pont

ÚTBAN A WC FELÉ





Tudtad, hogy az Aranycsapat '54-ben úgy kapott ki a döntőben, hogy előtte 4 éven és zsinórban 29 meccsen át volt veretlen?

Amikor az e havi friss Konzolt kézbe veszitek, már javában zajlik a labdarúgó világbajnokság, a foci legnagyobb ünnepe, az év legjelentősebb sporteseménye. Mondhatnám úgy: blablabla. Vágjuk sutba a közhelyeket, a foci több ennél! A foci az ember lényege. A foci a kozmosz titka. A foci az élet értelme. Szkeptikus vagy? Akkor gondolkodj el azon, hogy vajon miért labda alakú az emberi fej?! És a földgolyó? És a focilabda?

Futballisták tánca, rajongóknak álma, nemzeteknek násza, s asszonyoknak ránca. Ne szépítsük, ez a vers elképesztően gyérre sikerült – csakúgy, mint a DS-es FIFA World Cup. Javasolnám tehát, hogy gyermeteg rímek helyett, farigcsáljuk egy kicsit a videojáték iparban fellelhető tán legterebélyesebb szégyenfát, a fi-fát! (Hiába no, az ócska rímek szerelmese vagyok.) A világ futball-lázban, a FIFA szégyenben ég. Ha jobban belegondolok, a FIFA mégsem ég, mert ha tényleg égne, s az ég is úgy akarná, akkor a fejesek észbe kapnának, a fejek lehullanának és végre szögre akasztanák a gyatra sittre koptatott kaptafát. Nem teszik. A FIFA mégis ég: vidáman lobog a szobám közepén rögtönzött tábortűz közepén, én ugrálok körülötte és rikoltozok, mint az indiánok. Az olvadt műanyag szaga orrfacsaróan büdös, de a lelki mámor kárpótol. A FIFA-nak jobb így. A FIFA halálos beteg: láztól ég.

Tudtad, hogy csak a '70-es vébén vezették be a csere, illetve a sárga és piros lap rendszerét?

A novemberi Konzolban a DS tulajokat riogató Fifa epizód már bemutatásra került. Most gondolom, azt gondoljátok, hogy azt fogom mondani, hogy ha azt a cikket elolvassátok, akkor mindent tudtok a FIFA WC-ről is. Nem mondom. Ha azt a cikket elolvassátok, akkor többet fogtok tudni a játékról, mint amit az magába foglal. Az abban olvasottakat le kell osztani minimum kettővel, hogy A FIFA WC-t megkapjátok! Igaz, hogy lényegében ugyanazt a szánalmas produktumot kapjuk kézhez, de annyi változtatással, hogy nemzeti bajnokságok, kupák és egyéb mellékszálak helyett most csak a vébét játszhatjuk le – illetve lelkesebbek a selejtezőket is. Persze van sima barátságos és online meccs is, na bumm. Persze az EA a licencekkel villog, és örülnek, mint a csiga annak, hogy kétféle nemi szerve van, de hogy a keretek ezer sebből véreznek, az már nem is érdekes! A játékot jócskán a hivatalos válogatottak meghirdetése előtt kellett befejezni, emiatt a felállásokban óhatatlanul rengeteg a hiba. A híres FIFA hangulat tehát végzetes csorbát szenved. Valagnyi pénzért egy eleve is csökkent képességű játék redukált verzióját kapjuk. Ez tehát a FIFA WC. Egy WC.

Tudtad, hogy az 1958-ban a Wales-Magyarország találkozón bojkott miatt igen alacsony volt a nézőszám? (az '56-os események miatt – samatőr)

Az ominózus cikk beleszól ablakában, Martin fején találta a szöget: „Nem DS-re való. Kvarcjáték!" Színigaz, hozzátéve, hogy ennél a grafikánál még az óvodáskori pityegőm is szebbet tudott! Az élvezeti értékről nem is beszélve! Akkor ölni tudtuk egymást egy öt perces *élményadagért*, ma ölni tudjuk egymást egy ötperces *élményadaggal*! Nagy különbség. Szép ez a magyar nyelv.

Konkrétumok ad1: FIFA 06 betegségek. Az emberek picik, a labda irreálisan csúszkál a füvön, a bíró szabálytalanságnál szinte előbb sípol, mint hogy lenyomnád a gombot, a játék még konzolos nagytestvérénél is sablonosabb alapokon nyugszik, a vébé és a selejtezőbeli eredmények közt túl gyakoriak a meglepetések, a góllövőlistán emberfelettien teljesítenek a játékosok. Arról esetleg még lehetne vitatkozni, hogy a szabadrúgás és a tizenegyes rendszere jó-e -– szerintem nem, már csak azért sem mert valótlanul sokszor csapódik a lövés a kapufán. A FIFA-ban mindig is zavart a zene, mert bármilyen menő szám legyen is licencelve, az ezredik felcsattanásnál mindig elveszítek egy hű kontrollert. *Konkrétumok ad2: DS betegségek.* A kivételesen ocsmány grafikáról már volt szó, de ezt érdemes részletezni. Hogy a játékosok korántsem hasonlítanak önmagukra még rendben van, de az, hogy egy-egy keret csupa ikertestvérből áll, felháborító. Az meg egyenest a szánalom kategóriájába esik, hogy visszajátszásoknál a srácok idegbecsípődéses mongolidiótáknak tűnnek, illetve szögletes mivoltuknál fogva még inkább programhibás szovjet robotpatkányoknak. A kommentátor egy prérikutya. Hirtelen tónusváltásaitól még Zámbó Árpi is megretten, pedig ő aztán hozzá van szokva a jóhoz. Nonszensz, hogy három lapos passzt sem tudnak láncban megcsinálni a fiúk, viszont tökéletesen pontosan ívelgetik egymáshoz a lasztit. Védekezésnél az emberváltás pillanatok alatt felidegel bárkit. A duál képernyő nem nyújt pluszt, a felsőn a játék, az alsón a hasznavehetetlen radar foglal helyet. Az érintőképernyő sincsen kihasználva, egyedül a menü támogatja, de pl. a taktika beállításánál – ahol az emberek precíz húzogatását jól meg lehetett volna oldani – nem játszik. Csakhogy a taktikai beállításoknál nemcsak a stylus-t felejtették el bevenni a buliba, hanem a magát taktika kiérlelésének lehetőségét is. Külön zavaró, hogy az egyes meccsek alatt végrehajtott cserék a következő meccsre „átöröklődnek". A taccsdobások rendszere pedig olyan borzalmas lett, hogy attól dobtam a taccsot! De mint látjátok, nemcsak attól...

Tudtad, hogy Uborka volt annak a kutyának a neve, aki a '66-os torna alatt ellopott trófeát megtalálta?

Ha nagyon, de nagyon, úgy istenigazából keresztények volnánk, mindent le tudnánk nyelni. Ám hogy a játékmenetben gyakorlatilag dekányi újítás sincs, az megbocsáthatatlan. Nem tudom, hogy az EA munkásai járnak-e templomba, de valószínűleg nem – égetné őket a szenteltvíz. Ráadásul a FIFA sorozat sokak által kedvelt hagyománya is elveszett azáltal, hogy kevés csel van. Nincs trükkparádé, nincs csodafurfang, sem fifikás dekázós mutatvány. A korrektség kedvéért az alig néhány milidekát kitevő pozitívumokat is mérlegre teszem. Jó, hogy az országválasztó képernyőn minden nemzet földrajzi fekvése látható, tanulni lehet belőle. Ami még tetszett, az a trivia kvíz, mely egy műveltségi vetélkedő, és amelyből néhány érdekességet a cikkben is felhasználtam. Azonban ezek sem mentik meg a játékot: én egy dekagramm sz*rt sem adnék érte.

Tudtad, hogy a Szurkos Pattanóbogár akár 400 G-s sebességgel képes gyorsulni?

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Túl magas az ingerküszöbünk. A piac ellustult. Egy ilyen minőségű játékot pellengérre kéne állítani, a készítőit megalázni, hogy tanuljon belőle a világ. Mi megtettük a tőlünk telhetőt, három egész ponttal díjaztuk. Talán neked többet is megér, próbáld ki egy üzletben.

2006 FIFA WORLD CUP

ELECRTONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, PSP, GBA

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, wi-fi

✔ annyira lehúztam a játékot, hogy kipróbálva csak jobb lehet
× tévedés! fifaszott gyenge a gém!

3 pont



METROID PRIME HUNTERS





Fogj egy már működő, sikeres dolgot, próbálj csavarni egy alaposat a formulán és reménykedj, hogy nem tűnik el a süllyesztőben – a három dimenziós térbe való belépéssel a Playstation korszak tájékán sokan megküzdöttek: és egynéhányan el is buktak. A SEGA gyakorlatilag csak a Dreamcast-érában tudta áttuszkolni az új környezetbe Sonic-ot, a Nintendo a pszeudo-3D Mario Kart után csak az N64-es, klasszikus Mario 64-ben domborított, míg a Metroid… nos, Samus Arannak egészen a Gamecube megjelenéséig nem adatott meg a lehetőség arra, hogy a térben kalandozhasson. Az új külső azonban pazar volt – az újonc Retro Studio már első alkalommal dobbantott, a Metroid Prime joggal a kurrens generáció klasszikusa, a kiváló széria folytatásának legjárhatóbb útja. Handheld formában, ilyen megvalósításban a meglévő hardver korlátai miatt nem mászkálhatott hősnőnk: egészen mostanáig.

A DS-t elindító pisztolylövés emlékezetes momentuma a géphez mellékelt Metroid Prime: Hunters demó volt. Az ízléses műanyagtokba bújtatott cartridge mindössze 5-10 perces szórakozást nyújtott, ám borzasztóan korai állapota ellenére felvázolta a majdani program kereteit – a Prime nyomdokain haladó Hunters azonban korántsem klasszikus, hordozható Metroid, nem hasonlítható sem a zseniális Gameboyos Metroid 2-höz, sem a később GBA-s folytatásokhoz. Ez több dolognak is köszönhető, egyrészt az új formának, másrészt pedig az időközben fellőtt WiFi hálózatnak – a Hunters nem titkoltan elsősorban multiplayer játék, a szingli porció amolyan mellékzönge, rövid tutorial, mely utólag, kissé összecsapva került bele a kondérba. Nem rendelkezik azzal az átütő atmoszférával, a felfedezés vágyával és a hatalmas bejárható terepekkel, azokkal az ismertetőjegyekkel, melyek olyan magasra jutatták a franchise-t. A történet borzasztóan kusza, egyik bolygóról repülünk a másikra, látszólag értelmetlenül: Samus nyolc ún. „Octolythot” akar megkaparintani, melyekre időközben riválís fejvadászok is kivetették a hálójukat, így Samus nem csak az idővel, de egyéb szakmabeliekkel is kénytelen versenyezni. A sztori ezzel gyakorlatilag ki is merül, a bejárható planéták mindegyike egyetlen sablon alapján készült – a leszállást követően szépen haladj előre az egyetlen járható úton, néha válts át morph ball módra, majd miután eljutottál az ereklyéhez, verd le a főellenfelet és az utána következő riválist, ezek után pedig térj vissza a hajódhoz mielőtt a visszaszámlálás eléri a zéró pontot. Ennyi, nem több: az úgynevezett „főellenfelek” valójában 2, azaz kettő darab forma tandemjátéka, a szintek mindig ugyanúgy fejeződnek be, ám ha sikerül teljesíteni őket se történik semmi – se egy ízes robbanás, kis átvezető animáció vagy szöveges anyag.

Multiplayerben azonban megvillantja a fogát – a választható játékmódok elképesztően változatosak, a klasszikus Deatmatch és CTF mellett echte a Metroidhoz kitalált opciók is a repertoár részét képezik. Hátulütő azért itt is akad, hiába a viszonylag nagy pályaszakaszok, egyszerre maximum csak négy humán player püfölheti az érintőképernyőt, legyen lévén szó online, vagy egy kártyás kapcsolatról: mind a gép, mind a tisztelt vevő szervezete elviselt volna ennél komolyabb többszereplős móduszt. Ennek ellenére kiváló színezetet ad neki a mikrofon áldásos jelenlétének köszönhetően bevezetett voice chat, a hihetetlenül részletes statisztika és az ismerősök Friend Code alapján történő beazonosítása, illetve barátlistaként való tárolása. Mindez kiváló irányítással és vizuális oldallal párosul: előbbi már bizonyított a demonstrációban, a stylusszal és a D-paddal történő babrálás roppant precíz célzást tesz lehetővé, kifejezetten effektív és egyedi a megvalósítás – kár, hogy a gép megtartása rövid időn belül olyan erős izületi fájdalmat eredményez, hogy képtelenség 10-15 percnél tovább játszani egyhuzamban: alternatívaként érdemes valahová letenni és megtámasztani a masinát, aztán folytatni az öldöklést. Az említett pazar látványvilág a színes-szagok terepkidolgozást szemlélve mutatkozik be – a Metroid széria ismertetőjegyei (a lövésre nyíló ajtó, a morph ball módban felfedezhető alagutak) igazán egyedi és mégis ismerős összhatást kölcsönöznek az amúgy kissé sivár terepnek. Framerate probléma egyáltalán nem tapasztalható, az akció folyamatos és gördülékeny, a netcode hasonlóan kifogástalan, lag és egyéb hálózati probléma nem lépett fel mind a mai napig: ez pedig igencsak kiváló technikai háttérről és odafigyelésről árulkodik.

Kétség sem érhet senkit afelől, hogy a Metroid Prime: Hunters egy kellemesen összerakott Metroid epizód, ám lehetett volna jobb, sokkal jobb – remélhetőleg a folytatásban nagyobb hangsúlyt kap az egyszemélyes kampány.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Majd ha a magyar háztartásokba úgy beköltözik a wi-fi, mint ahogy mostanában végre-valahára az internet, akkor, de csak akkor talán aláírom a nyolc pontot. Addig hagyjanak engem békében az ilyen multiplayerre kihegyezett, kamu single móddal prezentált DS játékokkal.

METROID PRIME: HUNTERS

NINTENDO / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos, wi-fi

✔ remek multi és vizualitások
× erőtlen egyszemélyes módozat

8 pont

Ami ma nincsen meg, meglesz holnap.

Sokan, sokáig, sokszor vitatkoztak már azon, hogy miben különbözik (mert abban azért mindenki egyetért, hogy valami nem ugyanaz) a PC-s és a konzolos játék. Lényegében ugyanazt csinálja a számítógépes és a konzolos is, de mégis, aki már próbálta mindkettőt, az tudja, ez két teljesen külön világ.

Van azonban a játékoknak egy olyan aspektusa, amely nagyon sokáig csak a számítógépesek kiváltsága volt – ez az online, azaz az internetes gaming. Volt egy időszak, amikor olyan vélemények is napvilágot láttak, hogy egyszer eljutunk oda, amikor a PC-s játékbiznisztet semmi más, csak ezek az online mókák fogják képviselni, annyira hirtelen és annyira hihetetlen mértékben előtérbe kerültek a netes multiplayer programok.

A multiplayer azt jelenti, társas játék. Konzolokon a társas gaming valami teljesen klasszikus megoldást, tényleg társaságot jelentett, hiszen együtt, egy helyen kellett lenni hozzá. PC-n a multiplayer régóta egyenlő az online játékkal, ami egy furcsa paradoxon: öt, tíz, húsz emberrel harcolsz együtt, vagy egy olyan szerverre csatlakozol, ahol több ezer gamer kalandozik rajtad kívül – mégis, egyedül vagy, fizikailag nem érintkezel a többiekkel, nem látod, maximum hallod vagy olvasod őket. A dolog vitathatatlanul legnagyobb vonzereje az, hogy míg egy jó gamer csapat egy helyre, egy időbe való összeszervezéshez igen sok energia szükségeltetik, addig az interneten sokkal egyszerűbben összegyűlhet egy kompánia.

Csak idő kérdése volt, hogy a netes játék lehetősége elérje a konzolok világát is. A kezdeti, meglehetősen komplikált szárnypróbálgatások után most, 2006-ban eljutottunk oda, hogy az új generáció első képviselőjével, az X360-nal például már bárki, aki netes kapcsolattal rendelkezik, egy 10 perces rém egyszerű procedúra után máris próbára teheti magát a világhálón.

A lavina elindult...

Ti mit gondoltok erről, erre voltam júniusban kíváncsi.

Az online játékot leginkább a csajozáshoz tudnám hasonlítani. Játékosként és mezei hódítóként lehetsz tehetséges bizonyos technikákban, viszont mi a célod? Hogy együtt élvezzétek az együtt töltött időt, vagy csak és kizárólag „azt" akarod, hogy lenyomd a másikat? Ha ez utóbbit, meddig fog tartani királyságod? Mit csinálsz, ha már senki nem áll szóba veled? A legszebb lányok is végül a legrátermettebbekkel tartanak, akiknek egyáltalán volt bátorságuk szemtől-szembe kiállni velük és megadták a kellő tiszteletet, ami jár a másiknak. Játékokat nyersz meg, vagy embereket játékon keresztül – senki nem fog tökéletes algoritmusok szerint működni... még TE sem, de pont ez a szép. Optimista vagyok: talán ha ezáltal emberibbek lesznek a játékmenetek, emberibb módon fogunk mi is egymáshoz közeledni a valóságban. **GeeFunk**

Szerintem a valami nemű konzol tulajdonosok többségének módjában áll interneten játszani, azonban valami oknál fogva mégsem él vele a nagytöbbség. Jómagam a kisebbik réteghez tartozom, kik igenis kihasználják a konzolozás nyújtotta világhálós őrületeket. Az egyik kedvelt online játékmódusszal (is) rendelkező játékom nevezetesen a Burnout Revenge. Feltételezem, hogy az alapjáték hatalmas rétegek tulajdonában áll, ám mégis csak kb. 4-5 magyar – beleértve engem is – szokott néha napján játszani. Ezt magyarázza meg nekem valaki, hogy vajh, miért is van? Jól nyomod a Burnoutot? Úgy érzed, hogy nálad nincsen nagyobb király? Akkor mire vársz gyere fel és mutasd meg! Ne aggódj, én állok elébe! A másik favorizált játékom, kifejezetten online célokra van kihegyezve. Egy FPS-ről volna szó, a Battlefield 2: Modern Combatról. Ha szereted a háborúkat, az FPS-eket, és szeretnél online-on játszani konzolon, akkor EZ a te játékod! **domebacsi**

Online for lájf! Számomra nagy élmény volt mikor először feljutottam PS2-n Killzone-ozni (kár, hogy azóta különféle okok miatt már ez nem kivitelezhető). Egy biztos: TV előtt, hátradőlve, Joy-al a kézben egyszerűen rohadt jó online játszani! Össze sem lehet hasonlítani a PC előtti gubbasztással, egyszerűen más (és számomra ezerszer jobb). Szerintem nem létezik olyan ember akit ne érdekelne a nextgen gépeken való online móka. **-sigmavirus1-**

Nekem erről a Torrente 2 egyik kultikus jelenete előtt lejátszódó párbeszéd jut eszembe:

- Ismered a Jövő nélküli embert?
- Nekem ez a jövő nem kell!

Akkor kifejtés... millió dolog van, ami miatt teljes mértékben elhatárolódom az online gémeléstől és ezek mind betudhatók az én egyszerű, szűklátókörű (az élet más területén azért ez nem jellemző), hagyományőrző felfogásomnak. A lehetőségek végtelensége, ami az internetre való csatlakozással elém tárul, az számomra befogadhatatlan, felfoghatatlan, megemészthetetlen... milliónyi opció, amihez évek sem lennének elegek, hogy mind kipróbáljam, mind addig játsszam, amíg azt nem mondhatom, hogy na, kiveséztem, ismerem minden porcikáját. Magamat ismerve tudom, hogy az addikció könnyen rabul ejt, egy egyszerű RPG-vel is képes vagyok több 10 órákat egyhuzamban eltölteni, akkor mi lenne egy MMORPG-vel? Megszűnne a világ, beszippantana a kibertér, nem tudnám abbahagyni, az életem részéve válna, én meg mint egy élettelen zombi járnék-kelnék az utcán, azt várva, hogy újra az én kis universumomba visszatérhessek... félelmetes... épp ezért inkább ki se próbálom.

A másik dolog, ami miatt nem vonzz a dolog, az a történet abszolút minimalizálása, nem látom az elejét, nem látom a végét, csak közepe van... én szeretem, ha egy játék úgy kezdődik, hogy new game, történés, the end. Most meg? Join, ész nélküli gyilkolás, disconnect... ezalatt megöltél X embert, meghaltál Y-szor, vettél Z tárgyat, megnyertél W versenyt, de előre nem haladtál, ha legközelebb csatlakozol ugyanez lesz, max az arányok változnak, az emberek, a csapatfelállás, de a sztoriban nem léptél, állóvíz az egész. Jó, elismerem, nyilván isszonyat élvezetes meg hangulatos és buli az egész, de nekem nem ez a hagyományos értelemben vett videojáték, ehhez már valami más fogalom kell. Hiába, én már csak ilyen konzervatív p*cs vagyok, valószínűleg én képviselem a kisebbséget is, mert ha nem így lenne akkor nem erre tartanánk... nekem ez a jövő nem kell! **Mrenton**

Konzolozás a neten? Ez a legjobb dolog a világon! Én Xbox Live-on kezdtem még a sima X-en. A rendszer teljesen olyan, mintha melletted ülne az, akivel játszol, de osztott képernyő nélkül! Hihetetlen élmény hallgatni a különböző nyelvű játékosok angol akcentusát, ahogyan káromkodnak. Nagyon jó dolognak tartom, hogy bármelyik játék eredményeit, legyen az multi vagy single mód, össze lehe hasonlítani más játékosaival. Az online élet az egyik legjobb találmány, de remélem a fejlesztők nem feledkeznek meg az offline kalandokról sem, mint Oblivion vagy a Ban jo sorozat. **manga02**

Egyedül megtanulni / csiszolni egy játékbéli tudásod és ebben a legprofibbá válni különleges érzés. Mikor már csukott szemmel teljesíted a legjobb időt egy rally-gémben amikor egy szimpla pisztollyal kinyírod a háromtagú csapatot, egyedül egy FPS-ben, vagy a szénné tápolt, rommá edzett, champions-bajnokodal csont nélkül nyered a szetteket egy teniszben. Na akkor, ha felmész ezeknek, a játékoknak az online megfelelőjére, és villantod meg a tehetségedet, rájössz milyen nagyszerű dolog is a fejlődés. Mert veled együtt fejlődik a tudásod és a játék, amivel játszol Köszönhető az éter másik oldalán megbújó, végtelen számú kihívónak. Több fegyver, több lehetőség, és a lényeg több játékos egyszerre a pályán. A kihívások nirvánája az online játék konzolon. Imádja is mindenki. Nekem már ez is nextgen! **sting**

Alapvetően engem a konzolos multizás mindig érdekelt, de soha nem volt olyan játék rá, amit szívesen nyomtam volna. Egy kivétel volt a Monster Hunter. Azt imádom. Remélem, hogy a PS3 / X360 esetében nem csak netes multiról fog szólni a történet. Hanem lezs fájl megosztás, chatelés, szóval valamilyen kapcsolatteremtés és tartás, ami nem feltétlen a játékokhoz van csatolva. Személy szerint támogatom a multi ötletét. Igenis kell. A netes multi (megfelelő határok közé szorítva) remek dolog. Remek volt néha egy kisebb baráti társaságban leülni a tévé elé, és Monster Hunterezni, bementünk a kocsmába, halálra ittuk magunk, az asztalra állva üvöltöztünk, vagy egyszerűen hanyatt feküdve aludtunk a padon (természetesen a játékban:), vagy más játékosokkal összedolgozni és úgy legyőzni a hatalmasabbnál-hatalmasabb monstákat. Multi volt, van és lesz is! És legyen is, mert neten multizni jó! Csak ne menjen át a dolog WoW-szerű halálos balesetekbe... **Corrupt Vergil**

Számomra a netes játék mindig is az Xbox Live-ot jelentette. Amikor először bekötöttem... Hajjaj! Szó szerint egy új világ nyílt meg előttem. Az ellenfelek többé nem gépek voltak, hanem hús-vér, (többnyire) értelmes, beszélő emberek. Érdekes és izgalmas érzés így játszani. Óriási előnye az online játéknak a változatosság, és az, hogy a legegyszerűbb játék szavatosságát is a végtelen felé tudja kitolni. A legnagyobb erénye mégsem ez az online játéknak. Hanem a közösség. Új barátokat találtam. Fiúkat és lányokat, akikkel azóta is összejárunk, beszélgetünk, és élvezzük egymás társaságát (na nem úgy), mert mindannyiunkat összeköt a játékok iránti szenvedély és szeretet. Ezúton is köszönöm Live-os barátaimnak, hogy vannak nekem! **Dreampage**

Lehet hogy én érzem rosszul, de a konzolozás a neten nem lesz akkora robbanás, mint azt sokan várják. Szerintem az eddigi lehetőségek is csak lehetőségek maradtak. Talán PC-n nagyobb népszerűségnek örvendenek pl. az online RPG-k, de konzolon sosem lesz akkora durranás még a nextgen konzolokon sem. Mivel 31 éves elmúltam, lehet hogy csak én vagyok maradi, de engem sosem vonzott hogy online játsszak gameket, pedig az RPG-k nagy rajongója vagyok. De nekem nem kell, köszönöm, maradok a hagyományos gameknél és játékmódnál. Kíváncsi vagyok, egyedül maradok-e a véleményemmel. **urbán istván**

Konzolozás a neten? Miért is ne? Ne vicceljünk már, a konzolos ember is társas lény, mi több, ő is szereti megosztani a játékélményét társaival, esetleg olyanokkal, akiket amúgy a fránya földrajzi viszontagságok miatt személyesen talán sosem ismerhet meg. A konzolos játékos társadalom is egy hatalmas közösség, akik eddig egymástól sajnos eléggé elszigetelve voltak kénytelen hódolni kedvenc szenvedélyüknek. Miért csak a pécések élhetnének a világháló adta lehetőségekkel? Mert ők szocializáltabbak? Badarság... Technikai okok miatt? Kétlem, főleg elnézve az új generációs gépek ilyen irányú felkészültségét. Akkor? Előttünk áll az ajtó, ami hamarosan szélesre tárul, és végre mi is átadhatjuk magunkat az egész éjszakás online partik felemelő érzésének, hamarosan újabb lehetőséget kapunk arra, hogy szellemi energiatartalékainkat gyakorlatilag



nullára degradáljuk. És miközben chi-nk rohamosan fogy, félve dédelgetett konzoljaink még egy lapáttal rátesznek, hogy a játékélmény totális diadalt arasson felettünk. Én már nagyon várom! **Akkari**

Konzolokon (PS2-m van) nem volt lehetőségem kipróbálni a netes multi örömeit, de mindenképp ebben látom megtestesülni a jövőt. Ha nem is mindenképp az MMO-kat vesszük alapul, hanem inkább az MGS legújabb online is játszható inkarnációját; adott egy überalles game, és ezt utána szinte a végtelenségig fokozhatjuk sokan, egymás mellett / ellen. Ezerszer jobb érzés úgy játszani, hogy tudom, aki épp rám fogja a virtuális fegyverét, az nem egy algoritmus, aki megfelelő körülmények között nem tud hibázni, hanem egy élő-lélegző embertársam, akinek lehet hogy abban a pillanatban, amikor kiosztaná a 40. fejlövést pont az ölébe ömlik a kávéja. Emellett felülmúlhatatlan érzés a rangsor tetején, vagy annak közelében látni a saját nicket. Tudni hogy mindenkinél jobb vagy abban, amit szeretsz. Ami szerintem főleg piciny hazánkban gátat szabhat az online gaming terjedésének az, ha az alapvető szolgáltatásokért is fizetni kell majd, illetve ha továbbra is marad a csak modding nélküli gépek / oridzsinál játékok felállás. Ha pedig nem, akkor bizony az átlag gamereknek el kell gondolkodniuk azon, elmennek bulizni a haverokkal, vagy kuporgatnak a kedvenc gaméjukra, illetve a multi party havidíjára. **Bejgli**

Multiplayer. Xbox-Live. Nagy fogalmak. Azt írtad, hogy most már ezek alapdolognak számítanak majd. Csak nem Magyarországon. Mi egy kis ország vagyunk és ilyen szempontból az amerikai igények fontosabbak a játékkészítők számára. És igazán akkor lehet csak azt mondani, hogy a netes szórakozás természetes, ha valóban széles rétegek számára is elérhető lesz, itt nálunk is. Valószínűleg nem ez lesz a helyzet, bárcsak nekem ne lenne igazam. **yak**

Mindenképpen lol lesz! Mindig is sajnáltam, hogy az én kis PöSö kettőm nem hozza el nekem más föld harcosait, akiknek bebizonyíthatnám, hogy én vagyok a Jani a gáton Killzone-ban. Persze ha jobban akartam volna, elérhetővé tehettem volna, de én már csak egy ilyen lusta gémer vagyok: ha a sült galamb nem repül a számba, eszek helyette gombát, az úgyis a főldön van. Csak annyit kérek a kedves Sony-tól, hogy tessék nem lesz*rni Európát, mint ahogy az megesett a kettes gépezet esetében. Miközben írtam, hívott a haverom, akit szintén megkérdeztem a témával kapcsolatban és ő csak gyorsban annyit válaszolt: „Szerintem zsír lesz, csak az elején még biztos nem lesz olyan elterjedt, de ettől még nem kell bekaksizni, inkább várjuk meg türelmesen". Na én szintúgy vélekedem a dologról, szal' ha összekaparom a lét egy PöSö 3-ra és hozzá az új Killzone-ra, akkor jobb ha mindannyian fedezékbe bújtok, me' jövőőőők! **Papp Ádám**

Online játék konzolon? A régi szép időkben még csak álmodni se mertünk volna erről. Játszani másokkal a világon, manapság meg Xbox Live, PS online, WIFI, mára már természetes dolog és hasznos, főleg akinek nem ér rá a haverja egy jót DOA-zni vagy Gran Turismo-zni. Én személy szerint csak XBC-t használok az egyes X-en. Igaz nem ugyanaz, mint a Xbox Live, de a keretek csak ezt engedik, de bárki bármit mond, az online konzolozás kellet a népnek és bekell ismernie minden konzolosnak. **Marty Mcfly**

Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel.
Single player vs. multiplayer.
Online vs. offline.
Arccal, vagy arctalanul?
Inkább arcátlanul… lehet hibáztatni a másikat.
A gép innentől kezdve már nem csal.
Az ellenfél már nem személytelen… vagy mégis?
Talán csak szemtelen(ül profibb lehet, mint mi; hát tartsd oda a másik orcádat is!)
Tudod az első pofon a legnagyobb, aztán a többit lassan megszokod…
Egész estés konzolparti a haverokkal, vagy a szoba „pro logic-osan csendes" magánya?
Inkább fejeljük meg; műholdas multimóka a spanokkal?
Jobb? Rosszabb? Talán.
Kontra: naná, hogy előttünk a hír; XY átment a szomszédhoz, hogy megsorozza a Tekken vereségért cserébe. Tuti.
Megint egy ok.
Pesszimizmus vs. optimizmus.
Unicum. Nézd az élet pozitív oldalát.
Eltökélt vagy? Netán megszállott?
Profinak érzed magad?
MENJ ÉS MUTASD MEG!
Cheatnek többé nincs helye.
Fejlődni kell.
A hiányzó láncszem.
Apropó evolúció: Magyarország és az otthoni internetes kapcsolat?
Alap? Talán egyenlőre hagyjuk.
Idővel remélünk (és spórolunk).
Plusz-mínusz egy pont.
What a fear in my heart…
Ambivalens érzések dúlnak.
Tudom, nem vagyok egyedül.
…but you're so supreme!
Mondottam ember KÜZDJ és bízva BÍZZÁL! **Zsina**

Remélem a netes konzolozásban rejlő lehetőségeket nem úgy képzelik el a T. fejlesztők, hogy ezek után csupa félkész, bugzó szemetet adnak ki a kezeik közül abban a tudatban, hogy majd egy valamikori patch formájában úgyis leszedhetők lesznek a javítások. Az szörnyű lenne: legrosszabb pécés éveimet idézné. **Dr. IS (ATW)**

Tulajdonképp, ez idáig én egyetlen tárgyon játszottam online, és az nem más, mint a saját személyi számítógépem, ezáltal nektek csak ennek a szépségeibe tudok betekintést nyújtani. Mert igen, játszok online, azon is belül egy bizonyos FWH (Fifa Warriors Hungary) klánnak vagyok a tagja. Gondolom mindenki levette, hogy Fifázunk. Nos mióta játszok ezzel? Körülbelül azóta, mióta megjelent és talán elmondhatom, hogy már elég jól ismerem minden kis apró bugját, formációját, lehetőségét. Az érzés néha-néha elmesélhetetlen, amikor egy jó meccset vívok mondjuk a klántársammal. Mert hát nem a buta AI-val játszok, aki be van programozva, hanem egy élő gondolkozó emberrel, és ez igenis feldobja a hangulatát a dolognak. Voltak nagy bukásaim és nagy dicsőségeim, mindegyik másképp érinti az embert. Én például nagyon beletudom magam élni, és amikor kikapok néha, igen-igen gyorsan felmegy a pumpa bennem. Nagyon sok és jó lehetőség rejlik az online-ban, és ezt nemsokára meg is tapasztalhatjuk, ha a fejlesztők is úgy akarják. Mert ha nem, akkor nem sok értelme van a nextgennek. Remélem majd elkenhetem egy-két japó száját mondjuk Wii-n teniszben. **Kaplan**

Nekem ez az egész online ott kezdődött, hogy hallottam a MGS3: Subsistence-ben lesz online lehetőség. Aztán idővel ez a lelkesedésem alábbhagyott, mígnem láttam egy trailert, ahol online CQC-ztak. Hát ezek után muszáj voltam adaptert venni (leginkább attól a céltól vezérelve, hogy szétszikjuszizom a „világot"). Adapter aktiválva, minden OK, nah akkor nézzük mivel tudom elcsapni az időt a Subs-ig? És Killzone! Felmegyek, nyomom és az alábbi következtetésre jutottam: hogy a halálba élhettem eddig online battlefield nélkül?! Hát, komolyan mondom, ez a tökéletes, színtiszta játékélmény! Olyan szinten kötelező a gép mellé a net, mint kb. a kontroller. Ha ezt korábban tudom, hogy ilyen zsír, akkor már sokkal korábban beruháztam volna rá! A fullos szórakozás mellett, nem mellékesen, pár nap alatt meg lehet tanulni minimum 6 nyelven folyékonyan káromkodni (headsettel)! **Solidjan**

Engem nagyon is érdekel az internetes játék. A legjobb móka, amit ki lehet hozni egy játékból, az a MULTI! Emlékszem, mikor megvettem a PS2-t, hónapokon keresztül minden délután összeültünk 5-6-an az egyik ismerősünknél, és osztott képernyős játékokat nyomtunk éjszakába menően! A konzol össze tudja hozni az embereket, nem feltétlen otthoni, egyedüli játékra találták ki. Neten keresztüli játéknál ugyanúgy össze lehet majd ülni, és jókat hülyülni, mert EZ AZ IGAZI FÍLING! **x-scorp**

Van, aki isteníti, mert így akár egy japán kollegát is „meggyalázhatsz", avagy ápolhatod a nemzetközi magyar-XYZ ország barátságát, esetleg jól kicseszhetsz a többiekkel, hogy a saját csapattársad lövöd a Killzone-ban, a SOCOM-ban. Esetleg egy nagyon, de nagyon összeszokott csapat (klán) uralhatja az online csatatereket, és ezzel álmatlanságot, piros szemeket, fáradtságot okoz a szerencsétlen átlelenes opponenseknek szemben, és a az átlag kocagémer csak néz, mint bolond a réten. A másik nagy online vívmány az MMORPG-k megjelenése. Részemről nagy valószínűséggel a nyáron már koptatom a Killzone kissé kopottas fényű, de még mindig überhangulatos online világát, és talán még a SOCOM III-mal is teszek egy próbát. Vigyázz világ! **Raven**

Amikor megvettem a Dreamcastomat, az első nap már rácsatlakoztam a telefonra anyáméknál, hiszen azt hittem ennyi elég is lesz egy kis netes mókához, de szomorúan tapasztaltam, hogy itt bizony nincs semmi lehetőség, pláne minimális angoltudással. Pedig már akkor is szerettem volna, ha nem csak magam nyomhatom a gamákat, de erre sajna a PS2 megjelenéséig várnom kellett. Mikor megvettem a PS2-met, már utána olvastam, hogy miként lehet online játszani, de jó támpontot adott a Konzol egy cikke is a témában. Ezen ugyan ismét elkeseredtem, mert manapság magyarországon-hiába is vagyunk EU-tagok, nincs megfelelő terméktámogatás, csak esetleg PC-s felhasználóknak. Aki tudja, hogy milyen procedúrával jár, hogy PS2-vel, Xbox-szal, újabban X360-nal netezhess, beledől a konyhakésbe. Legalábbis szerintem a 75-80%-uk biztos elküldi a nyavalyába a gyártót! Csodálkozni persze lehet, de az állapotokért sajnos magunkat konzolosokat okolhatjuk! Gondolok a sok warez cucc felhasználókra, akik miatt (is) a forgalmazók nem támogatják a megfelelő, nyugatabbra lévő színvonalas ellátottságot. Én már csak PC-n tudom kiélni magam, ha online játszom, de ez kaliberekkel másabb érzés, mint a single! **Gabesz aka Defender75(HUN)**

Szerintem ez az online állati királyság. Ha lesz X360 elérhető áron, tuti veszek. Elképzelem, hogy 500 év múlva valszeg' olyan online játékok lesznek, amiben mi vagyunk a főszereplők. Pl.: a Fight Nightban mi bokszolunk. És a bekapott ütéstől elcsorran az orrunk vére. Nagy lenne. Sokáig fog fejlődni a tudomány. **Maxi007**

Nálam most ez a helyzet: ülök a PC-s szobában ölemben egy X360as kontrollerrel, aminek a láthatatlan kábeljai végre nem szorítják el a vért az ereimben és a kábelban megakadva nem repül a gép az egyik szekrényből át a másikba, balos szemem a monitoron, a jobbos még úgy 6 méterre zúmolja ki magát egy TV képernyőre, amin éppen a Lost Planet demóját rángigatom le. Tegnap lőttem be a gépet Live-ra, eléggé gyorsan ment igaz segítségnek használtam a konzolban nemrégiben megírt Live-os élményeket. Egyszóval forrón ajánlom mindenkinek ezt az egész internetes dolgot, mert amíg nem próbálod ki, nem tudod miről alkottál eddig véleményt. Ez ugyanolyan, mintha azt gondolnád kábé tudod milyen lehet Ferráriban ülni, de még nem vezetted! MINDENKI A HÁLÓRA! **Zoli, Doborgaz, Szlovákia**

Engem mindig érdekelt ez a téma, lévén van körülötte egyfajta misztika, hogy a neten is vagy valaki, meg a valóságban is. Hát a netes gamék megjelenésével ez elég hihetővé vált számomra, minderről először akkor hallottam, amikor netnek még csak nyomát se láttam. Mostanra már vadul fórumozok, általában ugyanazon a néven, ugyanolyan modorban, így tényleg kialakult egy netformám. Az, hogy élsz-e a nextgen net lehetőséggel, szerintem csak hazánkban kérdéses, lévén itt sok helyen nagyon nem megoldható, hogy nethez jusson az ember. Az viszont tuti, hogy jó emberek ellen vagy velük nyomulni, kivétel, ha mindenféle káromkodó, csaló, szemétkedő emberkét nyomnak be melléd **J.e.h.u.t.y.**

Naná, hogy használni fogom, mert nincs is annál májdagasztóbb érzés, mikor nem az AI által irányított ellenfelet tanítod móresre mondjuk egy sportjátékban, hanem mondjuk germánia büszke fiát. Vagy mikor kooperatív módban teljesítesz küldetéseket vállvetve a világ távoli pontján élő játékostársaiddal. Ettől izgalmas a játék a neten nekünk konzolosoknak is, az emberi ellenfelek kiszámíthatatlansága miatt. **Attis37**

Ami engem leginkább vonz, az az online RPG-k világa (főleg a japán). Ha több (száz?) ember játszik egyazon RPG univerzumban, akik beszélgethetnek egymással, barátokká válhatnak, tárgyakat cserélhetnek egymással, és úgy általában együtt kalandozhatnak, az sokkal közelebb viszi az elektronikus RPG-k világát az eredeti toll / papír szerepjátékhoz. Ha betérünk egy kocsmába, az valódi kocsma lesz, hiszen ott élő igazi emberekkel beszélhetünk, és végre szinte az összes, az utcán velünk szembejövő karakter igazi, élő ember lesz, és nem egy, unalmas, hárommondatos NPC. Mindig jobb, izgalmasabb egy élő emberrel / ellen játszani, mint egy bármennyire is precízen leprogramozott AI-val, azt hiszem azt nem kell megmagyaráznom, hogy miért. **Memora**

Valamilyen véleménye tehát mindenkinek van, és így a végére érve azt kell mondanom, szinte minden fontos kérdésre (pozitív és negatív viszonylatban is) rávilágítottatok – olyanokra is, melyek talán nem is jutottak volna eszembe.
Ezért írjátok TI a Csevegőt. **Martin**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

ZENE

Gotan Project – Lunático /XL Recordings/

Otthonos Dél-amerikai kávéház, kétsaroknyira egy véletlenszerűen kiválasztott nevezetességtől. A nyár eleji szellő miután megtáncoltatott egy eldobott újságpapírt, lágyan összeborzolja szeplős pincérnő hosszú, szőkésbarna haját. Háttérben járókelők sietnek komótosan a dolguk után, a görcsösen elvegyülni kívánó turistacsoport pedig éppen a Da Vinci-kód egy példánya mögé igyekszik elrejteni a *jajjsárga* színnel ellátott útikönyvet. A nap lassan ereszkedik a látóhatár felé, meleg narancssárga fénybe burkolva a várost, miközben az ódivatúan modernre dizájnolt rádió lankadatlanul ontja magából a hangulathoz tökéletesen illeszkedő ódivatúan modern zenét. Aztán egyszer csak egy villanással eltűnik minden és ismét a szobádban találod magad.

Francba, megint lejárt a Gotan Project lemez... A Philippe Cohen Solal, Eduardo Makaroff, Chritoph Müller alkotta trió zenéje nem csak bennem váltott ki a fentiekhez hasonló otthon utazós élményeket, hiszen a csapat 2001-es debütálása (La Revancha Del Tango) egymillió körüli példányszámban ment el, ami nem rossz teljesítmény egy ilyen, kevéssé



mainstream zenekartól. Ha még nem találkoztál volna a Gotan Projectel, röviden összefoglalva a zeneka hagyományos argentin tangót játszik, felturbózva a modern tánczenék minden vívmányával, legfőképp persze downtempo-val, hogy még véletlenül se lötyög jön ki a koktél napozás közben. Na, erre mostantó jobban oda kell figyelni, hiszen a Lunático finoman el tolódott egy vidámabb, táncosabb irányba. Nem ke semmi drasztikusra gondolni, az alapokban nem tör tént különösebb változás, egyszerűen csak még színe sebb, ellenállhatatlanabb lett a hangzás és amint a Lu Vigüela breakbeatre helyezett játékos harmonikafuta mai átszaladnak a hangfalakon valószínűleg mindenk előtt világossá válik, hogy ennél jobban nem is dönt hettek volna a srácok. A 12 számból olyan 12-vel le het azonnal szerelembe esni, eufóriába taszítani a arra hajlamos embereket (zseniális, fantasztikus, zse niálisfantasztikus, etc.), hosszas nosztalgia-maratonr késztetni a nagyszülőket, elbűvölni a barátnődet / ba rátodat, vagy hátradőlve azt képzelni, hogy valaho egészen máshol vagy.

Most ez utóbbit választottam, tegyetek így ti is, és ha készülődtök a nyaralásra ne felejtsétek el a fürdőga tya, a napvédő krém és a PSP mellé bepakolni a Luná tico-t is!

FILM / DVD

Visszafordíthatatlan /Irréversible/
Műfaj: kultfilm
Rendező: Gaspar Noé
Szereplők: Vincent Cassel, Monica Bellucci, Albert Dupontel, Jo Prestia
DVD: 5.1-es magyar, francia, cseh hang
Extrák: előzetesek, galéria

A Visszafordíthatatlanról érdemeinek maximális elismerése mellett sem lehet anélkül beszélni, hogy legalább említésszinten ne térnénk ki a Mementóra. Christopher Nolan jó 6 évvel ezelőtti kultfilmje azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy fittyet hányva a szabályoknak, fordított sorrendben pergette le előttünk az eseményeket, ezzel folyamatos koncentrációt követelve a nézőtől. A Batman: Kezdődik! rendezője vitán felül remekül kidolgozott koncepcióval állt elő, végül mégis maga a választott műfaj akadályozta meg, hogy a Mementóból igazán nagy film váljon. A fordított történetvezetés ugyanis, legyen bár akármennyire is újszerű és merész, eredendően alkalmatlan arra, hogy a feszültséget a hagyományos thrillerekhez hasonlóan fokozza, hiszen már az első percekben tisztában vagyunk a végkifejlettel. Ehhez mérten a Visszafordíthatatlan Marcusának kétségbeesett kutatása a barátnőjét meggyalázó ismeretlen után sem képes a figyelem maradéktalan lekötésére, de ez persze koránt sem azt jelenti, hogy Gaspar Noé nagy port felvert alkotása rossz film lenne. Sőt!

Már a nyitány nyughatatlanul pörgő kamerája és az alá tromfolt idegborzoló zene sikeresen felkelti a figyelmünket, a jelenet lezárása pedig, melyben a főszereplő véres bosszút vesz az erőszaktevőn, garantáltan beleprésel a székbe. Még erre is rátesz egy lapáttal Monica Bellucci megerőszakolásának szélsőségesen naturalista módon való bemutatása, melynek vágás nélküli tíz percét tényleg csak a legerősebb idegzetűek fogják maradandó károsodás nélkül megúszni, pedig az csak éppen annyira kegyetlen és erőszakos, mint a valóság. Azaz nagyon. És itt lép be Noé filmjének a zsenialitása, innentől, akár egy szokványos romantikus drámában, Marcus és Alex kapcsolata tolul előtérbe. Dögös party, laza veszekedések, vad szex, felhőtlenül boldog pillanatok, amikre így együtt akár ráaggathatnánk a reménytelenül szentimentális jelzőt is, ha el lehetne vonatkoztatni a múlt (jövő) eseményitől. De nem lehet, hiába tudjuk most az egyszer visszafordítani a visszafordíthatatlant... Martin emlékezetes Rekviem egy álomért ajánlójának utolsó szavait kölcsönözve: „Nézzétek meg a Visszafordíthatatlant. Nézzétek meg a haverokkal, vagy nézzétek meg a szüleitekkel. Nem kell megbeszélni a látottakat – elég, ha nem felejtitek el."

Corto Maltese – Az elveszett aranyvonat fosztogatói /Corto Maltese: La cou secrète des Arcanes /
Műfaj: francia pont animáció pont
Rendező: Pascal Morelli
DVD: Magyar 2.0, francia 2.0
Extrák: interjúk, storyboard, vázlatok, előzetes

A 12 éven felülieknek szóló animációs filmek szomorú hazai helyzetét mi sem jelzi jobban mint hogy Az elveszett aranyvonat foszogatóira tök véletlenül akadtam rá az egyik áruházlánc DVD osztályán, bezsúfolva a Pocahontas 3 jellegű minőségi rajzfilmek közé. Minden bizonnya más lenne a helyzet, ha Corto Maltese figurája Magyarországon is olyan népszerűségnek ör vendene, mint Európa többi részében. A borító tanúsága szerint Hugo Pratt erősen önéletrajz ihletésű sorozatának mozgóképes adaptációja Franciaországban például bazinagy kasszasike lett, ami ez esetben csak részben írható az egészséges nacionalizmus számlájára, hiszen a rajz film valóban jól sikerült. A nálunk egyenesen DVD-re száműzött anim klasszikus kalandfilmes szituációval indít, nagyonlaza főhősünket a kínai lampionos lányok (vagy valami hasonló) ne vű szervezet pár természetszerűleg szuperszexi tagja felkéri a címben szereplő jármű felkutatá sára, amit ő persze a busás jutalom és a mellé rendelt dögös maca minél gyorsabb vízszintes be helyezésének reményében el is vállal. Persze nem megy az olyan könnyen, jönnek az árma nyok, átverések, nagy menekülések és kisebb szerelmi csatározások. Ezen a téren tényleg nem fogták vissza magukat az alkotók és egy erősen csavaros, helyenként kicsit túl is bonyolított szto rival álltak elő, előre sajnálom a gyanútlan szülőket, akik békés szieszta helyett hosszan ma gyarázhatják majd a kisdedeknek miért akarja lelőni a meztelen néni azt a bajuszos bácsit.

A külcsínt tekintve szintén nem lehet egy szavunk sem, szépen kidolgozott karakterek mozog nak a festményszerű hátterek előtt, a számítógépes bindzsizésenk köszönhetően pedig bekerül néhány igen látványos fény-árnyék hatás és filmszerű beállítás. Egyedül a mozgást nem sikerül elkapni, a mozdulatok elég darabosak, ez főként az ebben a formában leginkább lassított fel vételre emlékeztető akciójeleneteknél észrevehető / idegesítő. Hát ennyi volna, nem hiszem hogy pont ez a film szilárdítaná meg Corto hazai népszerűségét, mert bőven túl elvont a töme ges fogyasztásra, de azért érdemes bepróbálkozni vele, már csak azért is, mert az ára a bűvös ezerforintos határ alatt van.





